BEDIENUNGSANLEITUNG

MULTISTATION

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Herstellers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Hersteller und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler ist der Hersteller dankbar.

Aktualisierte und überarbeitete Ausgabe

Stand April 2003

(c) Copyright 2002, 2003 by MIDITEMP GmbH

Wichtig: Technischer Support und Hotline-Beratung nur für registrierte Kunden. Bitte senden Sie die Registrierungskarte ein, die dem Gerät beiliegt, oder nutzen Sie die Online-Registrierung unter www.miditemp.de.

MIDITEMP GmbH
Am Pfanderling 62
D-85778 Haimhausen
Tel.: (+49) 08133-2488
Fax: (+49) 08133-2024
www.miditemp.de
Email: miditemp@miditemp.de

Das Basiswissen

Feature-Übersicht 10

MIDI 10
AUDIO 11
Sonstiges 12

Gerät anschließen 13

Die Fernbedienung 14

Touch-Screen kalibrieren 14
Bedienungselemente 15
Tasten mit Sonderfunktionen 16
Tasten vs. Touch Screen 17

Der Hauptbildschirm 18

Die Titelzeile 19
Die Fußzeile 20
Der Hauptbereich 20
Die Schaltfläche [Lock] in der Fußzeile 21
Die Schaltfläche [Uhrzeit] in der Fußzeile 22
Die Schaltfläche [CD] in der Fußzeile 22

Die Patch-Liste 24

...und in der Praxis 25
Systembeschränkungen 27
Größe der Patch-Listen 27
Samplefrequenz 27
Prebuffering 28
Einsatz der Multistation ohne interne Synthesizer 28

Standardtabelle zur Verteilung der Prozessorleistung 28
Bilddateien 29
Festplatten 29

Schnelleinstieg

Arbeiten mit der Patch-Liste 33

Der Einstieg: Songs aus der mitgelieferten Patch-Liste abspielen 33
Den Dateimanager beherrschen 34
Ein MIDI-File von Diskette abspielen 37
So arbeiten Sie am effektivsten 39
Ein MIDI-File von Diskette auf Festplatte überspielen 39
Eine neue Patch-Liste erstellen und speichern 40
Songs zu einem Programm zusammen stellen 41
Ein Patch auf einen anderen Platz verschieben 42
Ein Patch umbenennen 42
Eine bestimmte Patch-Liste immer automatisch laden lassen 42

Gut zu wissen... 44

Einen Audiosong erstellen 44
Aus einer einzigen Audiodatei 44
Aus mehreren Audiodateien 44
Über den Bildschirm [HD Arrange]. 45
Die Funktion Grabbing benutzen 45
MP3s abspielen 46
Die USB-Schnittstelle nutzen 46
Ein eigenes Routing erstellen 47
Einen MIDI-Song routen 47
Die MIDI-Matrix nutzen 48
Verstehen, was ein Layer ist 50
Umstieg vom Multiplayer zur Multistation 53
Importieren und Konvertieren von Assign-Dateien 53
Importieren und Konvertieren von Matrixprogrammen 54
Eine Slideshow erstellen 55
Multistation Updaten 56

Referenzteil

Das Modul Player 60

Übersicht über die Bildschirmbereiche 60
Das Funktionenmenü im Modul „Player“ 61
Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch 61
Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch File 64
Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Play Mode 65
Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag MediaLinks 65
Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Selection 67
Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Layer Select 67
Die Fußzeile im Modul Player 68
Die Symbolzeile im Modul Player 68
Die Symbolzeile im Player / Symbol „drives“ 69
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] 70
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] / Eintrag File(s) 71
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] / Eintrag Disk 71
Das Funktionenmenü im Symbol [drives] / Eintrag New 72
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] / Eintrag MediaFile 72
Die Fußzeile im Bildschirm [Drives] 73
Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ 73
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] 76
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag Patch 76
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag Patch File 77
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag PlayMode 78
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag MediaLinks 78
Die Fußzeile im Bildschirm [layers] 79
Die Symbolzeile im Player / Symbol „Job“ 79
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] 81
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] / Eintrag Step> 81
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] / Eintrag Selection> 82
Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] / Eintrag Job> 82
Die Fußzeile im Bildschirm [Job] 82
Der Bildschirm [Edit Job Step] 83
Die Symbolzeile im Player / Symbol „assign“ 86
Die Fußzeile im Bildschirm [Assign Files] 87
Die Verknüpfung von Audiodateien mit dem aktuellen Patch 88
Das Funktionenmenü im Bildschirm [assigns] 91
Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“ 91
HD Arrange 95
Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag File 97

Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag Record 99
Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag Patch File 100
Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag Locators 100
Die Schaltfläche [Edit file] im Bildschirm [MediaProp] 101
Das Funktionenmenü im Bildschirm [MIDI file edit] 103
Das Funktionenmenü im Symbol [song] 104
Die Fußzeile im Symbol [song] 105
Die Symbolzeile im Player / Symbol „lyrics“ 105
Die Symbolzeile im Player / Symbol „live“ 106
Das Funktionenmenü im Symbol [live] 108
Das Funktionenmenü im Symbol [live] / Eintrag Tempo 108
Das Funktionenmenü im Symbol [live] / Eintrag Looping 108
Die Symbolzeile im Player / Symbol „d.j.“ 109

Das Modul MIDI 113

Übersicht über die Bildschirmbereiche des Moduls MIDI 114
Die Symbolzeile im Modul MIDI 115
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [cons] 115
Das Routing an interne Klangerzeuger 117
Das Routing des Song-Players 118
Das Auswahlmenü [Route Omni] 118
Das Funktionenmenü im Symbol [cons] 119
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [chan.] 120
Das Funktionenmenü im Bildschirm [chan.] 121
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [allproc] 122
Das Funktionenmenü im Bildschirm [allproc] 127
Die Fußzeile im Bildschirm [allproc] 127
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [filter] 128
Das Funktionenmenü im Bildschirm [filter] 130
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [split] 131
Die Fußzeile im Bildschirm [split] 132
Das Funktionenmenü im Bildschirm [split] 133
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [velocity] 134
Die Fußzeile im Bildschirm [velocity] 134
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [rec/syn] 135
Die Fußzeile im Bildschirm [rec/syn] 136
Das Funktionenmenü im Bildschirm [rec/syn] 136
Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [control] 137
Das Funktionenmenü im Bildschirm [control] 139

Das Modul Mixer 141

Die Symbolzeile im Modul Mixer 143
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [tracks] 143
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [ktracks] 144
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [synthA] 146
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [synthB] 147
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [effect] 148
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [line] 149
Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [master] 150
Umschalten in die Routing-Bildschirme 151
Das Routing in den Symbolen [tracks] und [Ktracks] 152
Das Routing in den Symbolen [synthA] und [synthB] 153
Das Routing im Symbol [effect] 155
Das Routing im Symbol [line] 156
Das Routing im Symbol [master] 157
Das Funktionenmenü in den Mixer-Bildschirmen 159
Das Funktionenmenü in den Routing-Bildschirmen 159

Das Modul Synthesis 160

Die Symbolzeile im Modul Synthesis 162
Die Fußzeile im Bildschirm [Sound Font] 162

Das Modul Drives 163

Das Modul Lyrics 163

Das Modul Effects 163

Das Modul Setup 164

System 164
Device lock 165
Device write lock 165
Audio 166

Effect Presets 166
Inputs 166
Synth 166
MIDI 166
Input devices 168
Output devices 168
Player 169
FootSwitch 1 169
FootSwitch 2 169
Recording 170
Digital Audio details 170
MIDI details 170
Paths 170
User interface 170
Patch Visualization 170
Control Enhancement 171
Lyrics 171
Display Setup 171
TV Setup 172
Device Mounting 172

Das Modul Jingles 173

Index 175

Das Basiswissen

1. Feature-Übersicht

Sicherlich haben Sie die MULTISTATION nach reiflicher Überlegung gekauft. Vielleicht haben Sie vorher den Prospekt gelesen, oder Sie haben sich im Fachhandel beraten lassen. Trotzdem ist Ihnen vielleicht noch nicht klar, was die MULTISTATION alles kann. Für diesen Fall erhalten Sie nachfolgend einen kurzen Gesamtüberblick über die grundlegenden Funktionen.

1.1 MIDI

MIDI-Player Eine Grundfunktion der MULTISTATION ist die **Wiedergabe von Standard-MIDI-Files** (SMF) im Format 0 und 1 mit bis zu 64 MIDI-Spuren pro Song. Dazu gehört auch die Möglichkeit, zwei unterschiedliche MIDI-Files gleichzeitig abzuspielen und beide Songs in einer definierbaren Zeitspanne zu überblenden, auch gemischt mit Audio-Files (MP3, AIFF und WAV). Das ermöglicht die Verkettung einer praktisch unbegrenzten Anzahl verschiedener Songs zu einem langen Mix. Die MIDI-Files können über bis zu 2 (bei M2) oder 8 (bei M8) verschiedene Klangerzeuger wiedergegeben werden, wobei jede einzelne Spur eines MIDI-Files individuell auf beliebige MIDI-Ausgänge oder an den **internen Soundgenerator** geroutet werden kann. An den MIDI-Eingängen eingehende Daten können mit den Songdaten des MIDI-Players gemischt zu den Ausgängen geroutet werden. Zum Editieren der MIDI-Songspuren stehen Funktionen wie Transponierung, Lautstärkeregelung über Controller, Tempoänderung sowie ein **Einzelnoteneditor** zur Verfügung.

Synchronisation und Jobs Die Synchronisation mit anderen MIDI-Systemen kann über **MIDI-Clock** und **Song-Position-Pointer** sowie in Zukunft über MIDI-Time-Code erfolgen, wobei die MULTISTATION sowohl die Rolle des Masters als auch des Slaves übernehmen kann. Durch die Verwendung von **Jobs** ist eine teilweise oder vollständige Automatisierung des Programmablaufs möglich, zum Beispiel durch Bildung beliebeig langer Songketten, deren Songs automatisch nacheinander aufgerufen werden. Die Steuerung der Wiedergabe kann über die Start-/Stop-Tasten der Fernbedienung, einen Fußtaster oder durch MIDI-Befehle erfolgen.

Songspeicherung Die Songs können auf der eingebauten Festplatte, einer über SCSI angeschlossenen Fest- oder Wechselplatte oder auf SmartMedia-Speicherkarten abgelegt werden.

MIDI-Recording Songs oder andere MIDI-Daten können auch über die MIDI-Eingänge eingespielt und in Echtzeit aufgenommen werden. Damit kann die MULTISTATION auch zur Archivierung von SysEx-Daten (zum Beispiel der Soundparameter eines Synthesizers) verwendet werden. Es können gleichzeitig Daten von mehreren MIDI-Eingängen aufgenommen und in verschiedenen Spuren abgelegt werden.

MIDI-Matrix Die voll programmierbare MIDI-Matrix übernimmt die Verwaltung der Verbindungen zwischen Keyboards und Expandern und bietet eine Reihe nützlicher Prozessorfunktionen. Jeder einzelne MIDI-Kanal kann unabhängig von anderen Eingängen und Kanälen geroutet, umgewandelt, mit anderen Daten gemischt und gefiltert werden, sodass jede vorstellbare MIDI-Verbindung realisiert werden kann. Alle Einstellungen werden in Presets (den Patches in den Patch-Listen) abgelegt und können auf Knopfdruck abgerufen werden.

MIDI-Funktionen Weitere MIDI-Prozessorfunktionen: Split: 128 Tastaturzonen pro Eingang; Transponierung: jeder MIDI-Kanal oder jede Tastaturzone getrennt um +/- 64 Halbtöne; Velocity: beliebige Änderung der Anschlagsdynamik inklusive Verlocity-Switch, Offset, Limit; Konvertierung von Controllern; Senden von Programmwechselbefehlen (inklusive Bank Select), Volume und beliebigen anderen MIDI-Daten; TMR: **Transparent MIDI Reset** beseitigt Notenhänger ohne Spielunterbrechung.

1.2 AUDIO

Der Audiobereich der MULTISTATION arbeitet mit 24-Bit Digitaltechnik und basiert auf einem 32-Bit Multi-DSP-Prozessor.

Audio Player Der integrierte Audio File Player dient zu Wiedergabe von bis zu **8 digitalen Audio-Spuren** in verschiedenen Dateiformaten (WAV, AIFF, MP3). Er kann sowohl zum Abspielen von mehrspurigen Songs verwendet werden, die nur aus Audiodateien bestehen, als auch zur **Kombination von MIDI-Files mit Audiospuren** (sogenannten MULTIFiles). Dadurch können Sie bis zu 8 digitale Audiospuren in ein MIDI-File integrieren, um zum Beispiel echte Chorstimmen, Aufnahmen von akustischen Instrumenten oder Spezialeffekte synchron zu MIDI-Instrumenten wiederzugeben. Audiodateien können als **Effektpalette** (Jingles) per Fernbedienung abgerufen oder auf einzelne Tasten Ihres Keyboards gelegt werden.

MP3 Die Multistation hat einen eingebauten **MP3-Decoder**, der es ermöglicht, **bis zu 8 MP3-Files gleichzeitig** wiederzugeben (durch das Komprimieren von Audioaufnahmen in das MP3-Format kann eine deutliche Verringerung des benötigten Speicherplatzes auf der Festplatte erreicht werden).

Audiorecorder Der Audiorecorder nimmt eine Mono- oder Stereospur von einer beliebigen Quelle als Wave-Datei auf. Da er auch das Signal aufnehmen kann, das am Ausgang der Multistation anliegt, ist es möglich, auf einfache Weise Audiospuren zu neuen Spuren zusammenzufassen (Mixdown).

SoundFont-Synthese Der interne Soundgenerator der MULTISTATION basiert auf Wavetable-Audiosynthese und ist 64stimmig polyphon. Er arbeitet mit dem SoundFont-Format, sodass verschiedene SoundFont-Soundbänke auf der Festplatte abgelegt und bei Bedarf geladen werden können. Das 40 Megabyte große Sample-RAM erlaubt aufgrund seiner Größe die Verwendung qualitativ hochwertiger Samples für professionelle Ansprüche. Bei Einsatz von Konvertierungsprogrammen, die im Handel erhältlich sind, können Samples im Format von Akai, Roland und EMU übernom-

men und von der MULTISTATION gespielt werden. Die beiden virtuellen MIDI-Eingänge des Soundgenerators ermöglichen es, bis zu 32 verschiedene Instrumente gleichzeitig zu spielen (2x16 MIDI Kanäle).

Audiomixer Der Audiomischer der MULTISTATION dient zur Abmischung aller Audiospuren, des internen Wavetable Soundgenerators, des CD-Spielers und der Line-Eingänge. Der integrierte **Effektprozessor** ermöglicht zurzeit die Effekte Echo, Hall und Chorus. Weitere Effekte werden als optionale Softwaremodule erhältlich sein.

1.3 Sonstiges

Touch Screen Die Bedieneinheit der Multistation ist mit einem voll grafikfähigen **Display mit Touch-Screen- Funktion** ausgestattet. Mithilfe der Sortierfunktionen können die gewünschten Songs und Dateien leicht aufgefunden werden.

Intuitive Benutzeroberfläche Durch die Darstellung von einprägsamen Symbolen (Icons) wird eine **intuitive Navigation** im gesamten System gewährleistet.

Karaoke TV Die Multistation hat einen serienmäßigen TV/Video-Ausgang zur **Darstellung von Songtexten**, die in MIDI Files enthalten sind. Ausgabegerät kann ein TV-Monitor oder ein Videoprojektor sein. Der Text wird über den Bildschirm gescrollt und die aktuell zu singende Textstelle hervorgehoben.

Karaoke im Display Auch auf dem Display der Fernbedienung können Songtexte dargestellt werden, wodurch auf das lästige Blättern in Textmappen verzichtet werden kann.

Zwei Fernbedienungen An die Multistation können zwei Fernbedienungen angeschlossen werden. Das ist besonders hilfreich, um mehreren Bandmitgliedern gleichzeitig Zugriff auf Funktionen der Multistation zu gewähren, oder um auf unterschiedlichen Bühnenplätzen die Songtexte lesen können.

Daughterboard Zusätzlich zur internen Klangerzeugung kann ein Daughterboard (Steckkarte mit eigener Klangerzeugung) eingebaut werden. Ein solches Board erhalten Sie unter anderem bei der Firma Synthax, dem Vertrieb aller MIDITEMP-Geräte, oder im Einzelhandel.

2. Gerät anschließen

Überprüfen Sie zunächst den Lieferumfang, dazu gehören

1. Basisgerät (M2 oder M8)
2. Fernbedienung
3. Tasche für die Fernbedienung
4. Kabel zum Anschluss der Fernbedienung an das Basisgerät
5. Netzkabel
6. Diese Bedienungsanleitung

Die Integration der MULTISTATION in ein vorhandenes Setup ist eine Sache von wenigen Minuten. Natürlich können Sie auch bereits nur mit der MULTISTATION und einem Kopfhörer Musik genießen. In der Regel werden Sie die MULTISTATION jedoch an eine bereits vorhandene Musikanlage anschließen wollen. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Verbinden Sie den MIDI-Ausgang eines Keyboards mit einem MIDI-Eingang der MULTISTATION.
2. Verbinden Sie Line Out 1 und Line Out 2 an der Rückseite der MULTISTATION mit den Eingängen einer Verstärkeranlage.
3. Schließend Sie die Fernbedienung an das Basisgerät an.
4. Schließen Sie, wenn vorhanden, einen Fußschalter an die Buchse FOOTSW an der Frontseite des Geräts an.
5. Schließen Sie das Netzkabel an, und schalten Sie das Gerät ein.

Nach diesen wenigen Handgriffen ist die MULTISTATION einsatzbereit.

3. Die Fernbedienung

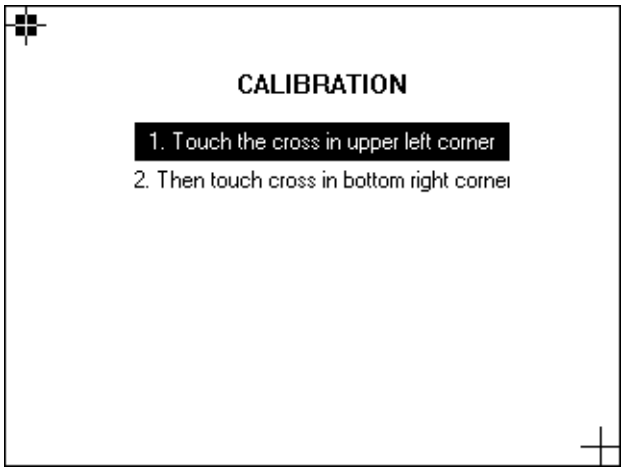
Die Fernbedienung ist die zentrale Steuereinheit für die MULTISTATION. Mit ihrem **Touch-Screen** bietet sie einen nie dagewesenen Komfort bei der Bedienung eines MIDI-Players. Sämtliche Funktionen können durch leichten Tastendruck mit den Fingern (oder einem nicht spitzen oder scharfen Gegenstand) auf Symbole, Schaltflächen oder Auswahlmenüs angewählt werden, während der Blick ständig auf den Ort des Geschehens gerichtet ist.

In dieser Anleitung wird in allen Texten „Klicken“ oder „Anwählen“ mit „Berühren des Touch-Screens“ gleichgesetzt.

Im Umgang mit der Fernbedienung sind keine besonderen Wartungsarbeiten erforderlich. Eine übliche Reinigung ist ausreichend. Achten Sie jedoch darauf, dass keine Flüssigkeit zwischen Display und Abdeckung in das Gehäuseinnere läuft. Der Spalt am Rand des Bildschirms ist für das ordnungsgemäße Funktionieren der Fernbedienung erforderlich. Immerhin werden hier Funktionen durch Druck ausgelöst, deshalb darf das Gehäuse nicht auf dem Display aufliegen.

3.1 Touch-Screen kalibrieren

Nach dem erstmaligen Einschalten werden Sie aufgefordert, das Display zu kalibrieren. Sie sehen dabei den folgenden Bildschirm:



Berühren Sie nun einmal das Symbol oben links und anschließend unten rechts - fertig.

3.2 Bedienungselemente

Auf der rechten Seite der Fernbedienung sind mehrere Drucktaster angeordnet, deren Bedienung sich jedem auf den ersten Blick erschließt, der jemals einen Kassettenrekorder bedient hat. Hier wie dort finden Sie folgende Tasten:

1 **STOP** Hält bei einmaligem Drücken die Wiedergabe an. Bei wiederholtem Drücken springt die Taktposition an den Anfang des Songs.

2 **PLAY** Startet die Wiedergabe

3 **REC** Löst die Aufnahme von MIDI- oder Audioaufnahmen aus.

4 **REW** Springt einen Speicherplatz zurück.

5 **FWD** Springt einen Speicherplatz vor.

Mit den **Pfeiltasten** ganz rechts steuern Sie die einzelnen Bildschirmbereiche an, falls Sie die Steuerung nicht über den Touch-Screen vornehmen möchten (was wir jedoch unbedingt empfehlen).

Das **Datenrad** dient der Eingabe von Werten, genau wie der **Ziffernblock**. Darüber hinaus ist das Datenrad immer dann nützlich, wenn Markierungen im Bildschirm (zum Beispiel beim Markieren von Songs) bewegt werden müssen.

Die restlichen Tasten haben folgende Funktionen:

1 **EXIT/NO** Schließt ein geöffnetes Auswahlfenster (bedeutet also „Abbrechen“) und führt ansonsten bei jedem Klick zu dem Bildschirm zurück, den Sie vor dem aktuellen aufgerufen hatten (eine Art Historie-Funktion).

2 **MENU** Öffnet das Hauptmenü, das Sie auch über das Symbol

ganz oben rechts im Display öffnen können.

3 **FUNC** Öffnet das **Funktionenmenü**, das Sie auch über die Schaltfläche **[Func]** ganz unten rechts auf dem Display öffnen können.

4 **ENTER/YES** Bestätigt Bildschirmeingaben und hat in Dialogfenstern die Funktion „OK“.

5 **PERF** Ruft die aktuell geladene **Patch-Liste** auf.

6 **AUDIO** Ruft die **Masterabteilung** des internen Digitalmixers auf.

7 **MIDI** Ruft das **Routingfenster** der MIDI-Matrix auf.

8 **Taste [●] im Zahlenblock** Schaltet im **Dateimanager** (wenn Sie zum Beispiel die eingebaute Festplatte oder eine Floppy Disk durchsuchen) eine Verzeichnisebene nach oben.

3.3 Tasten mit Sonderfunktionen

Einige Tasten sind mit Sonderfunktionen belegt, die dann wirksam werden, wenn Sie die Tasten **lange gedrückt halten**:

1 **EXIT/NO** Führt Sie immer in den Hauptbildschirm zurück.

2 **PERF** Ruft den Layers-Bildschirm auf.

3 **Taste [●] im Zahlenblock**
- Schaltet **im Dateimanager** auf die oberste Verzeichnisebene.

4 **Taste [0]**- Durch langes Drücken wird die „Panikfunktion“ TMR (Transparent MIDI Rest) ausgelöst, durch die Notenhänger beseitigt werden und Controller wieder in Grundstellung gebracht werden.

3.4 Tasten vs. Touch Screen

Bitte beachten Sie, dass Sie in allen Feldern, in denen eine Eingabe von Ihnen erwartet wird, diese Eingabe sowohl mit dem Datenrad als auch per Direkteingabe über das Ziffernfeld im rechten Teil der Bedienungsanleitung erfolgen kann. Entscheiden Sie hier selbst, mit welcher Methode Sie am besten zurecht kommen, im Zweifelsfalle probieren Sie einfach aus.

Im **Hauptbildschirm** (der sich unmittelbar nach dem Hochfahren des Geräts zeigt) haben folgende Zifferntasten eine Sonderfunktion:

[1] Schaltet in die Patch-Listen.

[2] Schaltet in den Routing-Bildschirm der MIDI-Matrix.

[3] Schaltet in den Master-Bildschirm des digitalen Mixers.

[4] Schaltet in den SoundFont-Bankmanager.

[5] Schaltet in den Dateimanager.

[6] Öffnet den Lyrics-Bildschirm.

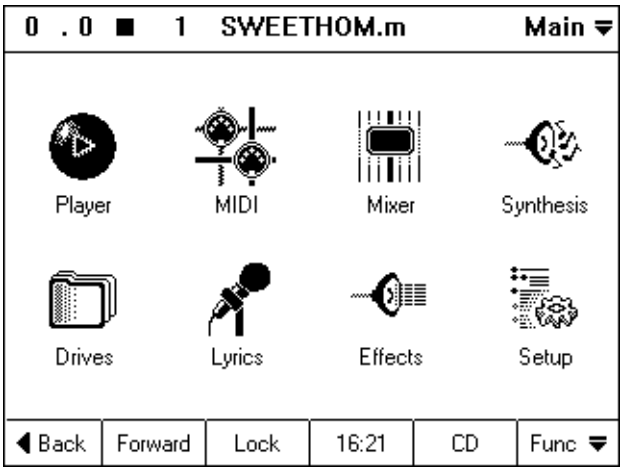
[7] Schaltet in den Effekt-Mixer.

[8] Schaltet in das Setup.

4. Der Hauptbildschirm

Nach dem Einschalten der Multistation wird das System initialisiert. Es werden die internen Programme geladen, die die Multistation für einen ordnungsgemäßen Betrieb benötigt. Der ganze Vorgang läuft ohne Ihr Zutun ab, Sie sehen lediglich die eine oder andere Fortschrittsanzeige im Display der Fernbedienung.

Nach kurzer Zeit sind alle Codes geladen und der Bildschirm verändert sich nicht mehr - Sie haben den **Hauptbildschirm** erreicht.



Von diesem Hauptbildschirm aus können Sie alle Funktionen der Multistation erreichen. Damit Sie immer einen definierten Ausgangspunkt finden, können Sie zu diesem Hauptbildschirm aus jeder Ebene der Multistation mit einem einzigen Tastendruck zurückkehren, indem Sie die Taste [EXIT/NO] lange gedrückt halten. Nutzen Sie diese Funktion insbesondere auch dann, wenn Sie sich in der Einarbeitungsphase in den Menüs der MULTISTATION verirrt haben und zum Ausgangspunkt zurückkehren möchten.

Der Hauptbildschirm selbst ist in drei große Bereiche aufgeteilt, in die **Titelzeile**, die **Fußzeile** und den **Hauptbereich** dazwischen. Einzelne Einträge darin können Sie anwählen, indem Sie sie mit der Fingerkuppe berühren. Der Bereich wird anschließend markiert, entweder durch einen schwarzen Hintergrund oder durch einen Rahmen. Diese Markierung ist im Fall der Hauptmodule (zum Beispiel Player oder MIDI) nur ganz kurz sichtbar, denn nach der Berührung mit dem Finger wird der entsprechende Eintrag direkt geöffnet, und die Multistation schaltet in eine tiefere Ebene. Bleibt eine Markierung sichtbar, so deutet das darauf hin, dass die Multistation eine **Eingabe** von Ihnen erwartet, entweder durch Verdrehen des Datenrads oder durch direkte Eingabe mithilfe der Zifferntasten. Sie können die (immer vorhandene) Markierung auch mit den Pfeiltasten im Bedienteil der Fernbedienung verschieben, ein Öffnen des Ein-

trags (und damit das Umschalten in eine andere Ebene) müssen Sie in diesem Fall jedoch ausdrücklich durch Druck auf die Taste **[ENTER/YES]** einleiten.

4.1 Die Titelzeile

Die **obere Zeile des Hauptbildschirms** gliedert sich von links nach rechts in fünf Bereiche.

1 **Songposition** Ganz links finden Sie die Positionsanzeige für den aktuell geladenen Song. Wird hier 0.0 angezeigt, ist kein Song geladen.

2 **Status des Players** Hier wird angezeigt, in welchem Status sich der Player gerade befindet. Die Symbole finden sich zum Teil auch auf den Laufwerkstasten im rechten Teil der Fernbedienung wieder und repräsentieren die Zustände Stop, Play, Pause und Record (Aufnahme).

3 **Patchname** In der Mitte der oberen Zeile wird die Nummer des aktiven Patches angezeigt sowie rechts daneben der Name der Datei (zum Beispiel der Songname).

4 **Name des Menüs** Im rechten Teil des Hauptbildschirms wird der Name des **Bildschirmmenüs** angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden. Die Bezeichnungen wechseln somit immer dann, wenn Sie sich in eine andere Ebene bewegen. Im Hauptbildschirm steht dort zum Beispiel **Main**, wenn Sie aus dem Hauptbildschirm heraus auf "Mixer" klicken, steht dort **Mix Master**.

5 **Hauptmenü** Ganz rechts in der oberen Zeile finden Sie eine Pfeilmarkierung. Wenn Sie hier klicken, öffnet sich das **Hauptmenü** mit zunächst folgenden Einträgen:
- Player
- MIDI
- Audio
- Setup
- Version
- Jingles

Bitte beachten Sie: Vom Hauptmenü aus können Sie sich immer tiefer in die Menüstruktur der Multistation hinein bewegen, indem Sie einen Eintrag berühren. Auf diese Weise erreichen Sie *auch* fast alle Funktionen der Multistation. In der Praxis führt der Weg über das Anklicken von Symbolen jedoch schneller zum Ziel. Den Weg über das Hauptmenü empfehlen wir daher erfahrenen MULTISTATION-Usern, die genau wissen, an welcher Stelle in der Hierarchie des Hauptmenüs eine Funktion zu finden ist.

4.2 Die Fußzeile

Die untere Zeile ist in mehrere Rechtecke aufgeteilt, die jeweils **Schaltflächen** simulieren. Davon ist die linke immer mit **[Back]** bezeichnet. Das steht für "Zurück" und führt Sie immer zurück in den Bildschirm, in dem Sie sich *vor* dem aktuellen Bildschirm befunden haben.

In der zweiten Schaltfläche von links finden Sie im Hauptbildschirm immer die Bezeichnung **[Forward]**. Das steht für "Vorwärts" und arbeitet umgekehrt wie die Schaltfläche [Back]. In anderen Menüs ist diese Schaltfläche mit anderen Funktionen belegt.

Die Schaltfläche ganz rechts trägt die Bezeichnung **[Func]**. Das steht für "**Funktionenmenü**" und zeigt zusammen mit dem Pfeil-Symbol an, dass sich dahinter noch weitere Funktionen befinden. Diese sind Kontext sensitiv angelegt, dass heißt, dass sich die Einträge ändern, je nachdem in welchem Menü Sie sich gerade befinden. Das Gleiche gilt für die restlichen Schaltflächen, und zwar sowohl im Hauptmenü als auch in den Untermenüs.

4.3 Der Hauptbereich

Den größten Teil des Hauptbildschirms nimmt der Bereich in der Mitte ein. Hier finden Sie die **acht Module** der MULTISTATION, die Sie durch Anklicken des jeweiligen Symbols erreichen können. Im Einzelnen handelt es sich dabei um die folgenden:

1. **Player** Patch-Liste und weitere damit zusammen hängende Funktion.
2. **MIDI** MIDI-Matrix-Modul
3. **Mixer** Mixersektion für MIDI, Audio, Effekte und Line-Eingang
4. **Synthesis** Zugriff auf Soundfont-Bänke
5. **Drives** Dateimanager, Zugriff auf interne und externe Speichermedien sowie den Systemspeicher
6. **Lyrics** Anzeige des Karaoke-Textes
7. **Effects** Zugriff auf die internen Effekte und deren Routing
8. **Setup** Zugriff auf Grundeinstellungen

Die ausführlichen Beschreibungen der einzelnen Funktionsbereiche finden Sie im Referenzteil.

4.4 Die Schaltfläche [Lock] in der Fußzeile

Indem Sie diese Schaltfläche anklicken, können Sie den Zugriff auf die Multistation sperren. Es sind dann keine Eingaben mehr möglich. Nutzen Sie diese Funktion, um zum Beispiel in einer Spielpause zu verhindern, dass Ihre aktuellen Einstellungen von Unbefugten verändert werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Lock].
2. Geben Sie im nächsten Fenster über den Ziffernblock eine Zahlenfolge ein. Diese Zahlenfolge wird Ihr Password, also der Schlüssel, mit dem Sie die Multistation sperren und wieder entsperren können.
3. Bestätigen Sie die Eingabe mit [Enter/Yes].
4. Geben Sie im nächsten Fenster die gewählte Zahlenfolge erneut ein.
5. Bestätigen Sie die Eingabe mit [Enter/Yes].
6. Es erscheint die Meldung „Device is locked/Das Gerät ist gesperrt“.

Um die Multistation wieder zu entsperren, geben Sie das Password (die von Ihnen gewählte Zahlenfolge) ein, bestätigen Sie danach die Eingabe mit [Enter/Yes]. Die Multistation kann danach wieder wie gewohnt bedient werden.

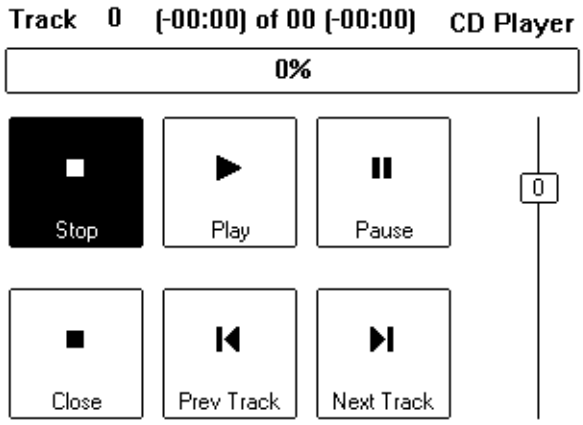
4.5 Die Schaltfläche [Uhrzeit] in der Fußzeile

Hier wird die aktuelle Uhrzeit angezeigt. Um die Zeitanzeige zu korrigieren, wählen Sie aus dem Hauptbildschirm das Symbol **Setup**. Klicken Sie dann auf **System** und anschließend auf **Date/Time**. Im rechten Fenster können Sie nun die Uhrzeit einstellen, indem Sie die gewünschten Anzeigefelder markieren und über den Ziffernblock oder das Datenrad verändern. Bestätigen Sie jede Veränderung mit der Taste [Enter/Yes].

Um den Setup-Bildschirm zu verlassen, halten Sie die Taste [Exit/No] so lange gedrückt, bis der Hauptbildschirm erscheint. Es erscheint die Meldung „Setup saved/Einstellungen gespeichert“. Bestätigen Sie, indem Sie auf OK klicken.

4.6 Die Schaltfläche [CD] in der Fußzeile

In der unteren Zeile des Hauptbildschirms finden Sie die Schaltfläche **[CD]**. Über diese Funktion können Sie eine normale Audio-CD im CD-Laufwerk der MULTISTATION abspielen. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie zum Beispiel während eines Live-Auftritts in einer Spielpause Hintergrundmusik abspielen möchten. Nachdem Sie die Schaltfläche [CD] angewählt haben, öffnet sich der folgende Bildschirm:



Um eine CD abzuspielen gehen Sie wie folgt vor:

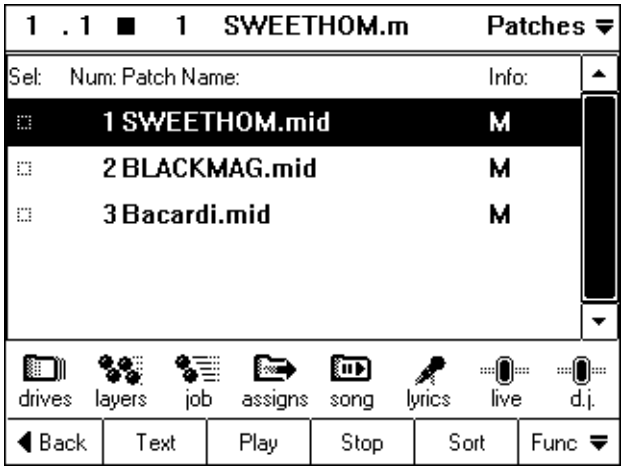
1. Legen Sie eine Audio-CD ein.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche [CD], daraufhin öffnet sich der CD-Bildschirm.
3. Wenn Sie die CD von Beginn an abspielen möchten, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche [Play].
4. Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, so markieren Sie zunächst das Feld mit der Ziffer "1" in der oberen Zeile und wählen dann den gewünschten Titel an. Das kann entweder mit dem Datenrad oder per Direkteingabe über das Ziffernfeld geschehen. Drücken Sie anschließend die Taste **[ENTER/YES]** im Bedienblock der Fernbedienung und klicken Sie dann auf **[Play]**.
5. Mit dem Schieberegler auf der rechten Seite des ildschirms können Sie die Abspiellautstärke verändern.
6. [Pause] hält die CD an, ein anschließender Klick auf [Play] lässt sie weiter laufen.
7. [Next Track] springt zum nächsten Titel vor.
8. [Prev Track] springt um einen Titel zurück.
9. [Stop] bricht die Wiedergabe ab und setzt den Startpunkt wieder an den Anfang der CD.
10. [Close] schließt den Bildschirm und damit die CD-Wiedergabe.

5. Die Patch-Liste

Eine Patch-Liste ist die **Grundlage der gesamten Organisation** innerhalb der MULTISTATION. Aus diesem Grund wird beim Einschalten der MULTISTATION **immer** automatisch eine Patch-Liste geladen. Welche das ist, können Sie im Modul **Setup** unter Player/Patch-File festlegen.

Der Name **Patch-Liste** taucht ansonsten in keinem Menü auf, deshalb fällt es Ihnen zu Beginn vielleicht schwer, die Patch-Liste überhaupt als solche zu erkennen. Gehen Sie deshalb zunächst wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste [EXIT/NO] so lange, bis im Display der Hauptbildschirm erscheint.
2. Klicken Sie auf [Player] .
3. Alternativ können Sie auch kurz die Taste [Perf] drücken. In beiden Fällen erscheint der folgende Bildschirm:



Bei dem Bildschirm, den Sie nun sehen, handelt es sich um die Patch-Liste. Im Hauptteil des Bildschirms sehen Sie eine Liste von Einträgen, die untereinander angeordnet sind. Dabei handelt es sich um **Patches**. Ein Patch ist nichts anderes als ein Eintrag in der Patch-Liste. Dabei kann es sich zum Beispiel um ein SMF, einen Audiosong in Form einer WAV-Datei oder auch ein Matrix-Programm handeln, mit dem Sie angeschlossene MIDI-Geräte fernsteuern.

Patch-Listen können separat **erstellt**, **abgespeichert** und wieder **geladen** werden. Dadurch können Sie sich verschiedene Patch-Listen zusammen stellen und bei Bedarf wieder laden, je nach Anlass. Hier einige Beispiele für unterschiedliche Patch-Listen:

1. **Patch-Liste** nur mit Songs, die Sie für einen bestimmten Programmteil Ihrer Darbietung benötigen (zum Beispiel Dinnermusik, Tanzrunden, oder auch sortiert nach Tempo oder Musikrichtung).
2. **Patch-Liste** nur mit MP3s für Pausenmusik.
3. **Patch-Liste** nur mit Matrix-Programmen, wenn Sie nicht den Player der MULTISTATION benutzen, sondern nur Ihre Keyboards, Soundexpander oder Effektgeräte über MIDI umschalten.

Patch-Listen sorgen für Übersicht, da immer nur die Programmteile angezeigt werden, die Sie in einem bestimmten Zusammenhang gerade benötigen.

5.1 ...und in der Praxis

Für den Umgang mit der MULTISTATION ist es von größter Bedeutung, dass Sie das Konzept der Patch-Liste verstanden haben. Bitte merken Sie sich deshalb: Eine Patch-Liste enthält reine Abspielanweisungen. Die eigentlichen Daten sind nicht enthalten. Die Patch-Liste sagt der MULTISTATION jedoch, wo die benötigten Daten zu finden sind. Eine Patch-Liste enthält ihrerseits wiederum Patches. Dabei ist ein Patch nichts anderes als ein **Programmplatz**. In den einzelnen Patches einer Patch-Liste werden die jeweiligen Einstellungen gespeichert, die Sie für den jeweiligen Programmplatz für erforderlich halten.

Dazu ein Beispiel aus der Praxis: Sie haben eine Diskette erworben, die ein Standard-MIDI-File (SMF) enthält. Dieses SMF möchten Sie in der MULTISTATION abspielen. Dazu nehmen Sie den Songtitel in die Patch-Liste auf und speichern sie ab. (Wie das geht, erfahren Sie in *Kapitel 7.6 - Eine neue Patch-Liste erstellen und speichern - auf Seite 40*.) Sie können nun die MULTISTATION ausschalten und auf die Bühne transportieren.

Wenn Sie das Gerät wieder einschalten und die Patch-Liste aufrufen, so enthält diese den Eintrag des Songnamens. Sie können den Song anwählen und auf **[Play]** klicken, dadurch wird er abgespielt. Und hier nun eine kleine gedankliche Hürde, die Sie nehmen müssen: Das gilt in diesem Fall nur, solange sich die Diskette mit dem Song im Diskettenlaufwerk befindet, denn in der Patch-Liste in diesem Beispiel ist die Diskette als Speicherort hinterlegt. Wenn Sie die Diskette vergessen, kann der Song nicht abgespielt werden.

Natürlich *können* Sie so arbeiten, und es gibt durchaus Musiker, die ihre MULTISTATION mit Disketten füttern (zumal auf eine Diskette ja durchaus mehrere MIDI-Songs passen). Komfortabler ist es allerdings, alle Midifiles zunächst auf die Festplatte zu überspielen und erst dann die Patch-Listen zu erstellen. Als Speicherort wird dann für jedes Patch die eingebaute Festplatte hinterlegt und Sie brauchen sich keine Gedanken mehr um (vergessene) Disketten zu machen.

Bitte merken Sie sich also: Es ist völlig egal, an welchem Ort ein Song physikalisch gespeichert ist (auf der Festplatte, auf der Diskette, auf einem ZIP- oder Jazz-Laufwerk, oder auch auf einer CD). Sie können zum Beispiel auf der Festplatte beliebige Verzeichnisse (Unterordner) anlegen, so wie Sie das vielleicht vom Umgang mit einem Computer kennen. Darin speichern Sie Ihre Songs, vielleicht nach Musikstilen geordnet, vielleicht aber auch nach Tempo oder beliebigen anderen Kriterien. Wenn Sie mehrere Festplatten angeschlossen haben (was ohne weiteres möglich ist), können Ihre Songs sogar über alle Festplatten verteilt sein. Die Reihenfolge der Songs auf der Festplatte und ihre wirklichen Speicherorte sind für die Arbeit mit der MULTISTATION völlig unerheblich. Es ist ausschließlich die Patch-Liste, in der Sie Songs in eine bestimmte Reihenfolge bringen und zu einem Programm zusammen fassen. Sie können einen Song natürlich auch mehrfach in die gleiche Patch-Liste aufnehmen, andererseits kann ein Song aber auch in verschiedenen Patch-Listen enthalten sein. Es muss Ihnen lediglich klar sein, dass Patch-Listen nur auf Speichermedien (CDs, Disketten etc.) zugreifen können, die tatsächlich ansprechbar sind. Bei den eingebauten Festplatten ist das kein Problem, bei allen anderen Medien müssen Sie selbst dafür sorgen, dass die notwendigen Datenträger eingelegt sind.

Wie wichtig die Patch-Liste ist, können Sie auch daran erkennen, dass sich alle anderen Bereich des Hauptbildschirms immer auf das aktuell geladene Patch beziehen. Bitte merken Sie sich deshalb abschließend:

Alle Einstellungen, die Sie in der MULTISTATION vornehmen (mit Ausnahme des Setups), sind immer an das Patch gekoppelt, das Sie gerade aktiviert haben.

Und zum Schluss noch ein Rat, den wir ganz bewusst fett gedruckt haben:

Patch-Listen werden nicht automatisch gespeichert. Wollen Sie Veränderungen dauerhaft behalten, so muss die Patch-Liste explizit abgespeichert werden. Dazu wählen Sie aus dem Hauptbildschirm heraus: Player >Func > Patch File > Save.

6. Systemleistungen

Miditemp verwendet für die Herstellung der Multistation einen der modernsten Prozessoren, der für diesen Einsatzbereich zurzeit erhältlich ist. Trotzdem sollten Sie bedenken, dass die Leistungsfähigkeit eines Computer (nichts anderes ist die Multistation) immer Grenzen hat. Nachstehend erhalten Sie deshalb einige Richtlinien, die Sie nach Möglichkeit bei der Anwendung der Multistation beachten sollten. Vermutlich werden Sie in der Einarbeitungsphase nicht alle Bereiche sofort durchschauen. Sie sollten deshalb mit fortschreitender Kenntnis der Multistation diesen Absatz hin und wieder durchlesen. Vor allem sollten Sie ihn aber dann durchlesen, wenn die Multistation im laufenden Betrieb plötzlich unerwartet reagiert. Vermutlich wurden dann lediglich die Systemgrenzen überschritten, und die Multistation wird wieder perfekt funktionieren, sobald diese Grenzen wieder eingehalten werden.

6.1 Größe der Patch-Listen

Patch-Listen mitTausenden von Songs sind zwar möglich, beanspruchen jedoch einen großen Speicherplatz. Dadurch könnte es passieren, dass der Speicherplatz für andere Aufgaben nicht mehr ausreicht. Die Größe einer Patch-Liste sollte deshalb 1.500 - 2.000 Einträge nicht überschreiten.

6.2 Samplefrequenz

Die Multistation arbeitet intern mit einer Auflösung von 44,1 kHz. Zwar ist es möglich, Audiodateien mit anderen Frequenzen (z.B. 96 kHz) zu benutzen, diese Dateien würden jedoch von der Multistation in Echtzeit auf 44,1 kHz umgewandelt werden. Dieser Vorgang beansprucht eine erhebliche Systemleistung, die sofort Einfluss nehmen würde auf die Leistungsfähigkeit anderer Bereiche (z.B. Wiedergabe von MIDI-Spuren über die internen Synthesizer A und B). Sollten Sie Audiodateien mit einer anderen Samplefrequenz als 44,1 kHz verwenden, so empfehlen wir, diese mit einer externen Software (z.B. Wavelab oder Samplitude) in eine Samplefrequenz von 44,1 kHz umzuwandeln.

6.3 Prebuffering

Im Setup kann für den Zugriff auf Speichermedien ein sogenanntes Prebuffering eingestellt werden. Dabei handelt es sich um einen Zwischenspeicher, der Lese- und Schreibzugriffe erheblich beschleunigt. Sie erreichen diesen Bereich aus dem Hauptbildschirm heraus, indem Sie auf das Symbol **Setup** klicken. Markieren Sie dann im nächsten Fenster den Eintrag **Player**, und drücken Sie die Taste [ENTER/YES]. Wenn Sie nun den Eintrag **Prebuffering** markieren, sehen Sie im rechten Teil des Fensters einen Schieberegler, mit dem die Größe des Puffers verändert werden kann.Die Puffergröße sollte im Normalfall auf den Wert 110 eingestellt sein. Erhöhen Sie diesen Wert schrittweise nur dann, wenn Sie mit extrem langsamen Speichermedien arbeiten. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn Sie Audiodateien direkt von einer Floppy-Disk, einer CD-ROM oder einem alten und langsamen SCSI-Laufwerk abspielen. Das ist zwar theo-

retisch möglich, wir empfehlen jedoch ausdrücklich, die Daten von einem solchen Medium auf die interne Festplatte zu kopieren und von dort abzuspielen.

6.4 Einsatz der Multistation ohne interne Synthesizer

Falls Sie ausschließlich mit Audiodateien arbeiten oder lediglich mit MIDI-Files externe Klangerzeuger ansteuern, sollten Sie das Routing des Players zu den internen Synthesizern abschalten. Dadurch steht für die anderen Bereiche deutlich mehr Leistung zur Verfügung. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Drücken Sie kurz die Taste [PERF] an der Fernbedienung.
2. Klicken Sie auf das Symbol **song**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Edit routing].
4. Entfernen Sie alle Markierungen in den Spalten **SyA** und **SyB**.

6.5 Standardtabelle zur Verteilung der Prozessorleistung

Nachfolgend finden Sie eine Tabelle, mit der Sie sich einen generellen Überblick über das Leistungsvermögen der Multistation verschaffen können. Sie ist aufgeteilt in vier Stufen (Modus 1 - 4) und zeigt die Abhängigkeit der einzelnen Bereiche voneinander. Natürlich sind beliebige individuelle Kombinationen auf Anwenderseite möglich, hier müssen Sie unter Umständen jedoch selbst die jeweile Leistungsgrenze herausfinden.

In der folgenden Tabelle bedeutet:

SFsize:	Maximale Größe der SoundFont-Datei im RAM-Speicher
Synth Gen:	Maximale Anzahl der gleichzeitig gespielten Synthesizer-Stimmen
Patches:	Maximale Anzahl der gleichzeitig im Speicher gehaltenen Patches
Hotfiles:	Maximale Anzahl der vorgeladenen Audiospuren
MP3 Dec:	Maximale Anzahl der MP3-Spuren, die gleichzeitig decodiert werden
HD tracks:	Maximale Anzahl der WAV-Dateien, die permanent von der Festplatte nachgeladen werden

Modus	SFsize	Synth Gen	Patches	Hotfiles	MP3 Dec	HD tracks
1	45	64	200	0	0	0
2	32	48	1500	8	2	8
3	32	32	1500	16	4	8
4	16	20	1000	64	8	8

6.6 Bilddateien

Bilddateien (JPEGs) sollten immer eine Auflösung von 640*480 Bildpunkten haben. In diesem Fall kann die Bilddatei unverändert mit bester Bildqualität wiedergegeben werden. Höhere Auflösungen werden nicht empfohlen, da sie in der Multistation keine bessere Bildqualität ergeben. Der Speicherplatz und der Leistungsbedarf zur Berechnung des Bildes würde hingegen drastisch ansteigen. Kleinere Auflösungen würden zwar Speicherplatz sparen, die Bildqualität würde jedoch leiden, da Pixel mehrfach dargestellt und das Bild dadurch unscharf würde.

6.7 Festplatten

Testreihen mit Festplatten der Hersteller IBM und Excelstore haben ergeben, dass es mit einigen Serien zu Unverträglichkeiten kommen kann. Sollten Sie die Multistation selbst mit Festplatten auf- oder umrüsten wollen, so empfehlen wir Produkte anderer Hersteller, wie zum Beispiel Seagate, Maxtor, Western Digital, Hitachi oder Toshiba.

Schnelleinstieg

Das Kapitel ist gedacht für Anwender, die nicht erst die komplette Bedienungsanleitung lesen möchten, sondern möglichst schnell zu einem Ergebnis kommen wollen. Es dient dem besseren Verständnis grundlegender Funktionen und sorgt dafür, dass Ihnen ein schneller Einstieg gelingt. Wenn Sie danach das Gerät besser kennen lernen möchten, lesen Sie bitte im Referenzteil nach.

7. Arbeiten mit der Patch-Liste

7.1 Der Einstieg: Songs aus der mitgelieferten Patch-Liste abspielen

Die MULTISTATION wird mit einer kleinen Demo-Patch-Liste ausgeliefert. Damit können Sie bereits kurz nach dem Einschalten mit dem Gerät arbeiten. Um die mitgelieferte Patch-Liste zunächst einmal einzusehen, wählen Sie im Hauptbildschirm das Symbol **Player**. Es öffnet sich der Bildschirm **Patches** (zu erkennen an der Bildschirmüberschrift oben rechts).

Um einen Song (also ein Patch) aus der Patch-Liste anzuwählen und abzuspielen, haben Sie mehrere Möglichkeiten:

1. Drehen Sie das Datenrad so lange, bis der gewünschte Song markiert ist. Als Markierung dient dabei ein Rahmen, der sich beim Drehen des Datenrads bewegt. Das bereits **aktive** Patch bleibt nach wie vor schwarz markiert. Nachdem Sie den neuen Eintrag markiert haben, drücken Sie die Taste **[ENTER/YES]**, um das Patch zu aktivieren. Drücken Sie dann die Taste **[PLAY]**.
2. Springen Sie mit den Taste **[FWD]** und **[REW]** schrittweise durch die Patch-Liste. Im Gegensatz zu der vorher beschriebenen Möglichkeit werden hier die angewählten Patches automatisch aktiviert. Das dauert je nach Umfang des Songs ein wenig, deshalb sollten Sie diese Möglichkeit nur nutzen, wenn Sie schnell zum nächsten Patch springen *und* dieses auch gleichzeitig aktivieren möchten.
3. Ist Ihnen die Patch-Nummer bekannt, geben Sie diese einfach über den Zahlenblock ein. Drücken Sie anschließend die Taste **[ENTER/YES]**. Auch hier wird der neue Eintrag automatisch aktiviert, ist also sofort spielbereit.
4. Klicken Sie in der Titelzeile links neben dem Patch-Namen auf die Patch-Nummer. Verändern Sie diese mit dem Datenrad, und drücken Sie dann die Taste **[ENTER/YES]**.
5. Sie können den Inhalt der Patch-Liste auch vor dem Aktivieren zunächst **sortieren** lassen. Um nach dem Patch-Namen alphabetisch sortieren zu lassen, klicken Sie auf den Eintrag „Patch Name:“ in der Infozeile des Bildschirms. Genau so können Sie auch nach der Patch-Nummer sortieren lassen, klicken Sie dazu auf den Eintrag „Num:“ in der Infozeile. Wollen Sie nach Dateityp sortieren, so klicken Sie auf den Eintrag „Info:“.

Sie können ein neues Patch auch bereits *anwählen* (Rahmenmarkierung), während ein anderes noch abgespielt wird.

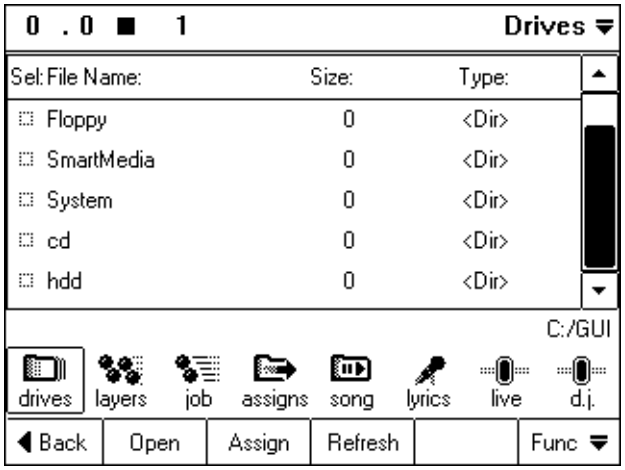
7.2 Den Dateimanager beherrschen

Bei der Arbeit mit der Multistation werden Sie häufig auf Dateien zugreifen müssen, die sich auf der internen Festplatte befinden oder auch auf Disketten. Dazu benutzen Sie den Dateimanager. Sie können Ihn auf zwei Wegen erreichen:

1 Über das Symbol **`Drives`** im Hauptbildschirm.

2 Über das Symbol **`drives`** in der Symbolzeile:

In beiden Fällen öffnet sich der folgende Bildschirm:



Im Hauptbereich des Bildschirms werden in der Spalte „File Name“ zunächst alle Datenträger angezeigt, auf die Sie zugreifen können. Hier sehen Sie noch keine Dateinamen, da Sie sich in der **obersten Verzeichnisebene** befinden. Dabei bedeutet:

1 **Floppy** Diskettenlaufwerk

2 **SmartMedia** SmartMedia-Karte, für die es an der Frontseite des Geräts den entsprechenden Einschub gibt.

3 **System** Zugriff auf die Systemdaten. **ACHTUNG:** Dieses Verzeichnis sollten Sie nur öffnen, wenn Sie wissen, was Sie tun. Das Verändern einer Datei in diesem Verzeichnis kann dazu führen, dass die MULTISTATION nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert.

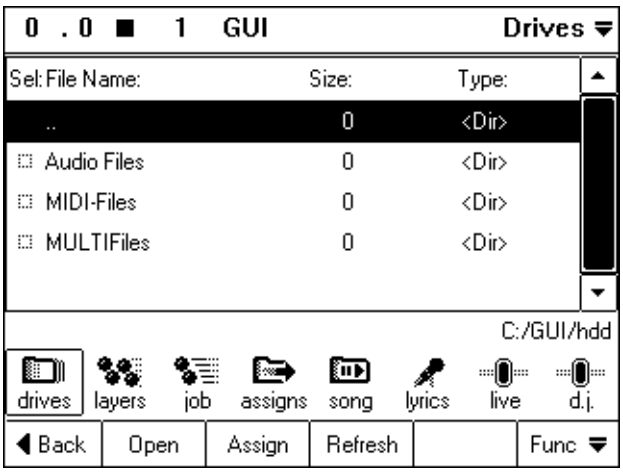
4 **cd** CDROM-Laufwerk

5 **hdd** Die interne Festplatte

Um einen Datenträger zu öffnen, um also nachzuschauen, welche Dateien (zum Beispiel Audiodateien oder MIDI-Files) darauf gespeichert sind, gehen Sie wie folgt vor:

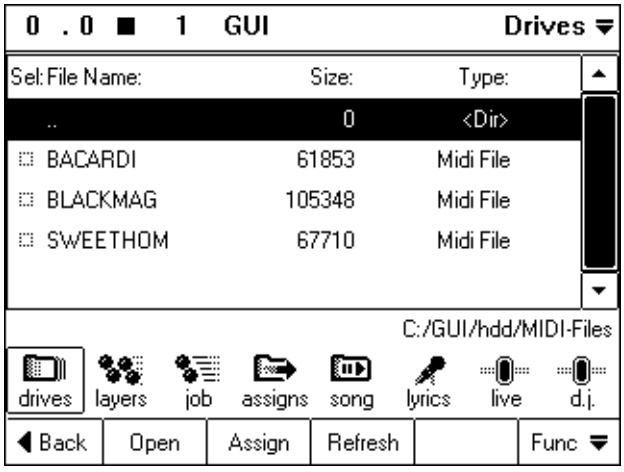
1 Markieren Sie den Datenträger, den Sie öffnen wollen. Wenn Sie auf der Festplatte nachschauen wollen, klicken Sie also auf **hdd**.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Open]** in der Fußzeile des Bildschirms, oder drücken Sie die Taste **[Enter/Yes]**. Daraufhin öffnet sich ein Bildschirm, der so aussehen kann wie in der nächsten Abbildung:



In der Spalte „Typ:“ wird der Dateityp angezeigt. Solange dort **<Dir>** steht, handelt es sich um ein Unterverzeichnis, einen Ordner also. Wenn Sie bislang nicht mit einem Computer gearbeitet haben, so sei Ihnen gesagt, dass es sich dabei um eine Art Sammelmappe handelt, die Dateien oder auch weitere Ordner enthalten kann.

3 Wählen Sie nun den Ordner an, den Sie öffnen wollen. Wenn Sie ein MIDI-File suchen, öffnen Sie also den Ordner „MIDI-Files“. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Open] in der Fußzeile. Nun sehen Sie den Inhalt des Ordners. Das kann so aussehen, wie in der nächsten Abbildung:



4 Wenn Sie nun endgültig eine Datei öffnen möchten, so wählen Sie diese an und klicken auf die Schaltfläche [Open] in der Fußzeile des Bildschirms, oder drücken Sie die Taste **[Enter/Yes]**.

Sicherlich werden Sie des öfteren die Verzeichnisebene wechseln wollen. Bis jetzt haben Sie erfahren, wie Sie Ordner öffnen und sich nach „unten“ bewegen. Um sich nach „oben“ zu bewegen (um also eine Verzeichnisebene aufzusteigen), drücken Sie die Taste [●] im Bedienteil der Fernbedienung. Mit jedem Tastendruck steigen Sie eine Ebene höher. Der aktuelle Pfad wird dabei immer rechts unterhalb des Hauptbereichs angezeigt und kann zum Beispiel lauten: /hdd/MIDI Files.

Um aus einem beliebigen Verzeichnis heraus direkt die oberste Verzeichnisebene zu erreichen, halten Sie die Taste [●] lange gedrückt.

Nun müssen Sie noch wissen, wie Sie ein Unterverzeichnis anlegen. Sicherlich wollen Sie Ihre eigenen MIDI- oder Audiodateien nicht wahllos auf die Festplatte überspielen, sondern der Übersichtlichkeit halber in Ordnern sortieren. Um einen Ordner anzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

1 Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie den Ordner erstellen wollen.

2 Wählen Sie das Funktionenmenü über die Schaltfläche [Func] an, oder drücken Sie die Taste **[FUNC]** im Bedienteil der Fernbedienung.

3 Wählen Sie darin **New > Directory**. Es öffnet sich die Bildschirmtastatur.

4 Benennen Sie den Ordner, und klicken Sie dann auf **OK**. Der neue Ordner wird in der aktuellen Verzeichnisebene erstellt.

7.3 Ein MIDI-File von Diskette abspielen

Sicherlich wollen Sie nicht nur die mitgelieferten Songs aus der Patch-Liste abspielen, sondern vielleicht auch Ihre eigenen MIDI-Files. Hier erfahren Sie zunächst, wie Sie ein MIDI-File direkt von der Diskette abspielen. Bitte bedenken Sie dabei, dass abzuspielende Dateien (egal ob MIDI oder Audio) immer auf ein **Patch** in der **Patch-Liste** geladen werden. Wenn Sie also für die folgende Aktion ein Patch angewählt haben, dass bereits mit einem Song belegt ist, so wird dieser Song **überschrieben**. Wenn Sie das nicht wollen, wählen Sie vorher ein leeres Patch an. Klicken Sie dazu auf die Patch-Nummer in der Titelzeile der Patch-Liste, und suchen Sie mit dem Datenrad einen freien Platz. Drücken Sie dann die Taste **[Enter/Yes]**. Wenn Sie das MIDI-File direkt auf einen bestimmten Platz laden wollen, so wählen Sie dessen Nummer an. Drücken Sie anschließend **[ENTER/YES]**, um das Patch zu aktivieren. Laden Sie nun das MIDI-File, wobei wir davon ausgehen, dass Sie sich in der Patch-Liste befinden:

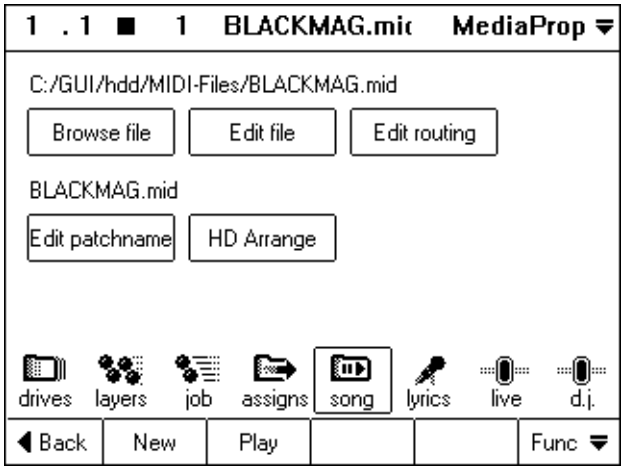
1. Wählen Sie das Symbol **drives** in der Fußzeile des Bildschirms an.
2. Schalten Sie in das oberste Verzeichnis, indem Sie die Taste [●] lange gedrückt halten.
3. Markieren Sie den Eintrag **Floppy**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Open] in der Fußzeile des Bildschirms. Nun können Sie die Diskette einsehen.
5. Markieren Sie das MIDI-File, das Sie laden möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Open] in der Fußzeile. Das MIDI-File wird jetzt in den Speicher der MULTISTATION geladen und sein Titel in der Titelzeige angezeigt.

Der Bildschirm schließt sich nach dem Laden des MIDI-Files nicht. Das ist beabsichtigt, denn so können Sie direkt aus dem Dateimanager heraus eine Vielzahl von Files in die Patch-Liste laden, ohne jedes Mal den Dateimanager erneut aufrufen zu müssen. Dazu drücken Sie einfach erneut die Taste **[FWD]**, und laden Sie das nächste Patch in die Patch-Liste.

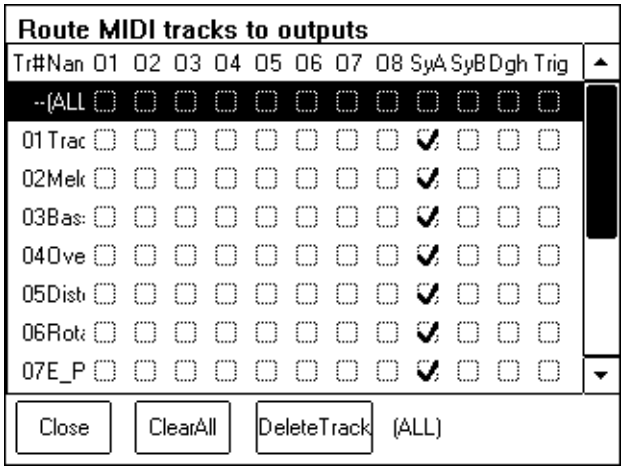
---

6. Schalten Sie nun durch Drücken der Taste **[PERF]** in die Patch-Liste. Dort wird das File nun angezeigt und kann mit der Taste **[PLAY]** gestartet werden.
7. Vermutlich hören Sie noch nichts. Das liegt daran, dass Sie noch nicht festgelegt haben, an welchen Ausgang das MIDI-File gesendet werden soll. In diesem Beispiel nutzen wir zunächst einen der beiden internen Synthesizer:
8. Klicken Sie auf das Symbol **song** in der Symbolzeile der Patch-Liste:

9. Es öffnet sich der nachfolgende Bildschirm:



10 Klicken Sie in diesem Bildschirm auf die Schaltfläche [Edit routing], und stellen Sie im nun erscheinenden Bildschirm das Routing so ein, wie es in der nachfolgenden Abbildung zusehen ist:



Damit haben Sie alle MIDI-Spuren, die im MIDI-File enthalten sind und auf der linken Seite des Bildschirms untereinander aufgeführt sind, an den SyA, den internen Synthesizer A geroutet. Wenn Sie nun die Taste **[PLAY]** drücken, wird der Song zu hören sein.

Wenn Sie mit einer aktuellen Betriebssystem-Version arbeiten, Ihre Multistation also regelmäßig upgedatet haben, werden die soeben beschriebenen Routing-Einstellungen automatisch vorgenommen.

Bitte beachten Sie, dass das MIDI-File lediglich in den temporären Speicher der MULTISTATION geladen wurde. Wenn Sie das Gerät jetzt ausschalten, ist das Patch wieder leer. Wie Sie Files dauerhaft in die Multistation überspielen, erfahren Sie in *Kapitel 7.5 - Ein MIDI-File von Diskette auf Festplatte überspielen - auf Seite 39.*

7.4 So arbeiten Sie am effektivsten

Mit der Zeit werden Sie sicherlich Ihre eigene Arbeitsweise im Umgang mit der MULTISTATION finden. Wenn Sie zu Beginn noch gar nicht wissen, was Sie als Nächstes tun sollen, raten wir Ihnen zu der nachstehenden Abfolge von Schritten. Dabei gehen wir davon aus, dass Sie eine Vielzahl von MIDI-Files besitzen, die Sie in die MULTISTATION übertragen wollen, um das Gerät anschließend im Live-Betrieb einzusetzen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Kopieren Sie alle MIDI-Files, die Sie in der MULTISTATION einsetzen wollen, auf die interne Festplatte.
2. Erstellen Sie eine neue Patch-Liste.
3. Laden Sie die Songs in die Patch-Liste.
4. Speichern Sie die Patch-Liste ab.
5. Transportieren Sie das Gerät auf die Bühne.
6. Laden Sie Ihre Patch-Liste. Sie sind einsatzbereit - Viel Spaß!

Die notwendigen Schritte sind in den nächsten Kapiteln beschrieben.

7.5 Ein MIDI-File von Diskette auf Festplatte überspielen

Dazu benutzen Sie den Dateimanager. Einen ersten Überblick darüber haben Sie bereits in *Kapitel 7.2 - Den Dateimanager beherrschen - auf Seite 34* erhalten. Zum Kopieren nutzen Sie die Funktionen **Copy** und **Paste**. Hier die komplette Schrittfolge:

1. Schalten Sie über das Symbol **`drives`** in den Dateimanager.
2. Wenn Sie sich nicht in der obersten Ebene befinden, halten Sie die Taste [●] lange gedrückt.
3. Wählen Sie den Eintrag **Floppy** an, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Open] in der Fußzeile.
4. Markieren Sie die MIDI-Datei, die Sie übertragen möchten. Klicken Sie *nicht* auf die Schaltfläche [Open].
5. Öffnen Sie das Funktionenmenü durch Druck auf die Taste **[FUNC]** im Bedienteil der Fernbedienung.

6 Wählen Sie darin **File(s) > Copy**. Die Datei wird jetzt in den Zwischenspeicher geladen.

7 Wählen Sie die Festplatte an, am einfachsten über [●] > **hdd >[Open]**.

8 Wählen Sie den Ordner an, in den Sie das MIDI-File ablegen wollen, und öffnen Sie ihn mit [Open]. (Einen neuen Ordner können Sie auch an dieser Stelle noch anlegen, wählen Sie dazu **[Func] > New > Directory**.)

9 Wählen Sie **[Func] > File(s) > Paste**. Das MIDI-File wird nun aus dem Zwischenspeicher auf die Festplatte kopiert.

10 Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie alle MIDI-Files auf die Festplatte kopiert haben.

Es ist auch möglich, mehrere Dateien in einem Durchgang zu kopieren. Dazu ist lediglich erforderlich, die gewünschten Dateien in der Spalte **Sel** zu selektieren, ansonsten verfahren Sie bitte wie vorstehend geschildert. Um *alle* Dateien in einem Ordner komfortabel zu selektieren, wählen Sie bitte **Func > File(s) >Select All**.

7.6 Eine neue Patch-Liste erstellen und speichern

Nachdem Sie alle MIDI-Files auf die Festplatte kopiert haben, können Sie beginnen, daraus ein Programm zusammen zu stellen. Dazu benötigen Sie zunächst eine neue, leere Patch-Liste.

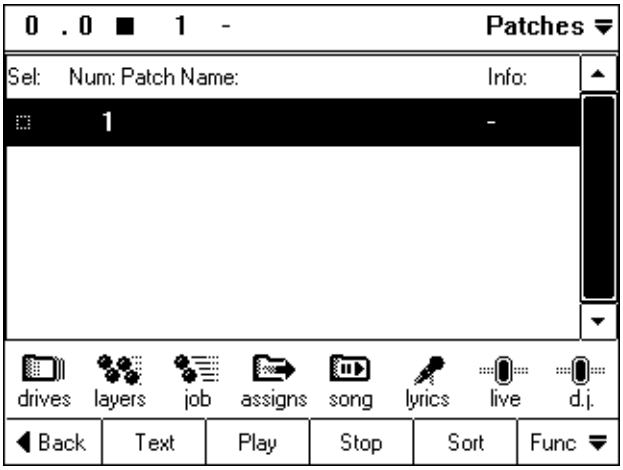
1 Drücken Sie die Taste **[PERF]** im Bedienteil der Fernbedienung.

2 Wählen Sie **[Func] > Patch File > New...**. Es erscheint die Sicherheitsabfrage „Do you want to clear all current patches and create a new patch file/Möchten Sie alle aktuellen Patches löschen und eine neue Patch-Liste erzeugen?“. Beantworten Sie die Frage mit **YES**.

Zum Verständnis: Die Patches werden nur aus der Anzeige gelöscht, sie bleiben nach wie vor sowohl in der zugrunde liegenden Patch-Liste als auch auf der Festplatte gespeichert.

3 Es erscheint die Bildschirmtastatur. Geben Sie der neuen Patch-Liste einen aussagekräftigen Namen (zum Beispiel Hauptprogramm oder Dinner), und klicken Sie auf **OK**.

4 Es erscheint der folgende Bildschirm:



5 Was Sie hier sehen, ist Ihre neue Patch-Liste, die natürlich noch leer ist, weil Sie darin noch keine Files geladen haben.

6 Speichern Sie nun die Patch-Liste. Wählen Sie dazu **[Func] > Patch File > Save**. Danach erscheint die Meldung „Patch File saved OK/Patch-Liste wurde gespeichert“.

7.7 Songs zu einem Programm zusammen stellen

Nun können Sie beginnen, die Patch-Liste mit Songs zu füllen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1 Falls Sie das Gerät zwischendurch ausgeschaltet haben, laden Sie zunächst die neu erstellte Patch-Liste. Wählen Sie dazu **[Func] > Patch File > Open...**. Suchen Sie dann die Patch-Liste mit dem von Ihnen vergegebenen Namen. **Patch-Listen erkennen Sie an der Dateiendung *.pch.** Wenn Sie beim Speichern keinen anderen Speicherort ausgewählt haben, dann befindet sich die Patch-Liste direkt im Ordner **hdd**. Dort finden Sie im Übrigen auch die serienmäßige Patch-Liste mit dem Namen **PATCHF.PCH**. Sollten Sie also später zu dieser Patch-Liste zurück kehren wollen, brauchen Sie diese nur zu laden.

Nach dem Einschalten des Geräts wird zunächst immer die Patch-Liste geladen, die als Standard im Setup gespeichert ist. Wie Sie dort Ihre eigene Patch-Liste eintragen, erfahren Sie in *Kapitel 7.10 - Eine bestimmte Patch-Liste immer automatisch laden lassen - auf Seite 43*.

2 Nun laden Sie die gewünschten MIDI-Files (oder auch Audiodateien) auf die Patches (Programmplätze). Wählen Sie dazu zunächst die gewünschte **Patch-Nummer** an (Sie können natürlich auch einfach bei Patch 1 beginnen), und drücken Sie die Taste

[ENTER/YES]. Im Hinblick auf die Patch-Nummer müssen Sie sich noch nicht endgültig festlegen, Sie können die Patches jederzeit umsortieren.

3 Wählen Sie [drives] und suchen Sie den Ordner mit Ihren MIDI-Files. Markieren Sie das File, das Sie laden wollen.

4 Klicken Sie auf [Open]. Das File wird nun geladen und in der Patch-Liste eingetragen. Das erkennen Sie daran, dass in der Titelzeile der Songtitel erscheint.

5 Laden Sie weitere Titel, indem Sie mit der Taste **[FWD]** zum nächsten Patch springen und den Vorgang wiederholen. Wenn Sie alle gewünschten Titel geladen haben, drücken Sie die Taste **[PERF]**, um sich die neu gefüllte Patch-Liste anzuschauen.

6 Speichern Sie nun die Patch-Liste. Wählen Sie dazu **[Func]** > **Patch File** > **Save**.

Denken Sie immer daran, dass Sie die Patch-Liste nach Änderungen explizit speichern müssen!

7.8 Ein Patch auf einen anderen Platz verschieben

Nachdem Sie Ihre Patch-Liste zusammengestellt haben, sind Sie nicht auf ewige Zeiten an die Reihenfolge der darin enthaltenen Patches gebunden. Sie können Patches jederzeit auf einen anderen Platz verschieben:

1 Aktivieren Sie das Patch, das Sie verschieben möchten. Wählen Sie es dazu zum Beispiel mit dem Datenrad an, und drücken Sie die Taste **[ENTER/YES]**.

2 Wählen Sie **[Func]** > **Patch** > **Move To...**. Geben Sie im nächsten Feld die Patch-Nummer an, auf die Sie das markierte Patch verschieben möchten. Klicken Sie dann auf **OK**. Das Patch wird nun auf die neue Patch-Nummer verschoben.

7.9 Ein Patch umbenennen

Die Namen mancher MIDI-Files sind zu lang, um in der Titelzeile der Patch-Liste komplett angezeigt zu werden. Vielleicht möchten Sie ein File auch aus einem anderen Grund umbenennen. Gehen Sie wie folgt vor:

1 Aktiveren Sie das Patch, das Sie umbenennen wollen.

2 Wählen Sie [**Func]** > **Patch** > **Rename**. Es öffnet sich die Bildschirmtastatur.

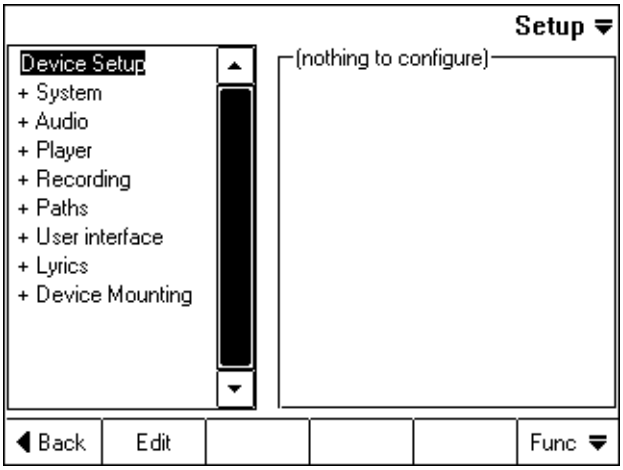
3 Geben Sie den neuen Namen ein, und klicken Sie auf **OK**. Das File wird umbenannt.

7.10 Eine bestimmte Patch-Liste immer automatisch laden lassen

Nachdem Sie eine eigene Patch-Liste erstellt haben, möchten Sie sicherlich, dass diese beim nächsten Start automatisch geladen wird. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1 Wählen Sie aus dem Hauptbildschirm heraus das Symbol **Setup**.

2 Es öffnet sich der folgende Bildschirm:



3 In diesem Bildschirm finden Sie links den Eintrag [+Player]. Das Pluszeichen zeigt an, dass sich darunter noch weitere Einträge befinden. Klicken Sie deshalb den Eintrag einmal an.

4 Klicken Sie auf den Eintrag **Patch File**.

5 Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie die Schaltfläche [Browse]. Klicken Sie diese an, daraufhin öffnet sich der Dateimanager.

6 Suchen Sie das Patch-File auf der Festplatte, von dem Sie möchten, dass es automatisch geladen wird. Markieren Sie es, und klicken Sie dann auf [Accept]. Beim nächsten Hochfahren der MULTISTATION wird die ausgewählte Patch-Liste automatisch geladen.

7 Um wieder in den Hauptbildschirm zu gelangen, halten Sie die Taste **[EXIT/NO]** lange gedrückt.

8. Gut zu wissen...

8.1 Einen Audiosong erstellen

8.1.1 Aus einer einzigen Audiodatei

Genau so, wie MIDI-Files laden, können Sie natürlich auch einen Audiosong in der Patch-Liste anlegen. Dabei kann ein Audiosong im einfachsten Fall aus nur einer einzigen WAV-Datei bestehen. Eine solche WAV-Datei erzeugen Sie zum Beispiel mit einem Sequenzer-Programm wie Cubase, Logic Audio oder Sonar, darüber hinaus auch mit einem Schnittprogramm wie Wavelab oder Samplitude. Wenn Sie also in einem solchen Programm einen Song produziert haben und in eine einzige Mono- oder Stereodatei zusammengemischt haben, können Sie diese Audio-Datei in der MULTISTATION abspielen. Wenn Sie die vorstehenden Kapitel gelesen haben, ist Ihnen der Weg bereits bekannt. Hier die Kurzanleitung:

1. Kopieren Sie die Audiodatei auf die Festplatte der MULTISTATION. Brennen Sie dazu vorher eine CD, oder benutzen Sie die USB-Schnittstelle (s.a. *Kapitel 8.3 - Die USB-Schnittstelle nutzen - auf Seite 46*).
2. Wählen Sie ein freies Patch in der Patch-Liste an, und aktivieren Sie es.
3. Suchen Sie über den Dateimanager **drives** die Audiodatei, die Sie laden möchten. Neben WAV-Dateien können Sie auch Dateien im Format AIFF laden (wenn Sie Mac-User sind).
4. Markieren Sie die Datei, und öffnen Sie diese. Die Audiodatei wird in die Patch-Liste geladen.
5. Speichern Sie die Patch-Liste.

8.1.2 Aus mehreren Audiodateien

Die Multistation kann bis zu acht Audiodateien gleichzeitig abspielen. Deshalb kann ein Audiosong durchaus aus mehreren Audiodateien bestehen. Wenn Sie also in einem Sequenzerprogramm oder in einem Schnittprogramm einen Audiosong produziert haben, der aus nicht mehr als acht Spuren besteht, können Sie diese Spuren in die MULTISTATION übertragen und anschließend einem Patch zuordnen.

Die Audiospuren werden in diesem Fall gleichzeitig von Beginn an abgespielt. Stellen Sie also sicher, dass die Audiodateien entsprechend geschnitten sind. Wenn der Song einen Part enthält, der nicht von Anfang bis Ende durchgeht (zum Beispiel einen Choreinsatz im Refrain), dann müssen Sie diese Spur im Schnittprogramm trotzdem so exportieren, dass die Audiodatei von Beginn an erstellt wird (auch wenn auf den ersten Takten bis zum Refrain nichts zu hören ist).

Um einen Audiosong aus mehreren Audiodateien zu erstellen, gehen Sie am besten wie folgt vor:

1. Schneiden Sie die Audiodateien in einem Software-Programm entsprechend zurecht.
2. Erzeugen Sie auf der Festplatte der MULTISTATION einen Ordner, und benennen Sie ihn mit dem Namen des Songs.
3. Übertragen Sie die Audiodateien in die MULTSTATION. Brennen Sie dazu eine CD, oder benutzen Sie die USB-Schnittstelle (s.a. *Kapitel 8.3 - Die USB-Schnittstelle nutzen - auf Seite 46*).
4. Wählen Sie ein freies Patch an, und aktivieren Sie es.
5. Öffnen Sie über das Symbol **drives** den Dateimanager, suchen Sie den Ordner mit dem Namen des Songs, und *markieren* Sie ihn. Es ist *nicht* erforderlich, den Ordner zu öffnen.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Assign] in der Fußzeile des Bildschirms.

Die Audiodateien werden nun **automatisch** der Reihe nach den Audiokanälen der MULTISTATION zugeordnet. Das aktuelle Patch erhält dabei den Namen des Ordners und damit den Namen des Songs. Der Song kann wie üblich durch Drücken der Taste **[PLAY]** gestartet werden.

Die Multistation kann sowohl Mono- als auch Stereodateien abspielen. Das kann auch gemischt geschehen, aber nur bis zur Gesamtanzahl von insgesamt acht Audiodateien. Stereodateien werden als 2 Spuren gerechnet.

8.1.3 Über den Bildschirm [HD Arrange].

Mit der Multistation ist es möglich, Audiaufnahmen (und natürlich auch MIDI-Aufnahmen) direkt auf die eingebaute Festplatte durchzuführen. Eine komfortable Möglichkeit stellt dabei die Nutzung des **HD Arrange** dar. In diesem Bildschirm können Sie alle notwendigen Einstellungen aus einem einzigen Bildschirm heraus vornehmen. Aufgenommene Audiodateien werden dabei grafisch durch Rechtecke in einem Arrange Screen dargestellt. Weitere Informationen finden Sie in *Kapitel 9.20 - HD Arrange - auf Seite 95*.

8.1.4 Die Funktion Grabbing benutzen

Mit der Multistation können Sie Songs von einer normalen CD automatisch auf die Festplatte der Multistation kopieren (grabben) lassen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Legen Sie die CD in das Laufwerk, von der Sie Daten auf die Festplatte überspielen wollen.
2. Schalten Sie über das Symbol **drives** in den Dateimanager.
3. Wenn Sie sich nicht in der obersten Ebene befinden, halten Sie die Taste [●] lange gedrückt.
4. Wählen Sie den Eintrag **CD** an, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Open] in der Fußzeile.

5 Markieren Sie die Track-Nummer, die Sie übertragen möchten. Unter Umständen müssen Sie hier das Begleitheft der CD zurate ziehen.

6 Klicken Sie *nicht* aus Gewohnheit auf die Schaltfläche [Open].Öffnen Sie stattdessen das Funktionenmenü durch Druck auf die Taste **[FUNC]** im Bedienteil der Fernbedienung.

7 Wählen Sie darin **File(s)** und danach **Copy**. Die Datei wird jetzt zum Kopieren markiert..

8 Wählen Sie die Festplatte an, am einfachsten über [●] > **hdd >[Open]**.

9 Wählen Sie den Ordner an, in den Sie den Song ablegen wollen, und öffnen Sie ihn mit [Open]. Einen neuen Ordner können Sie auch an dieser Stelle noch anlegen, wählen Sie dazu **[Func] > New > Directory**.

10 Wählen Sie **[Func] > File(s) > Paste**. Der Song wird nun von der CD auf die Festplatte überspielt.

11 Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Audio-Files auf die Festplatte kopiert sind.

Es ist auch möglich, mehrere Dateien in einem Durchgang zu kopieren. Dazu ist lediglich erforderlich, die gewünschten Dateien in der Spalte **Sel** zu selektieren, ansonsten verfahren Sie bitte wie vorstehend geschildert. Um *alle* Dateien in einem Ordner komfortabel zu selektieren, wählen Sie bitte **Func > File(s) >Select All**.

8.2 MP3s abspielen

Die MULTISTATION ist in der Lage, bis zu acht (!) MP3-Spuren gleichzeitig wiederzugeben. Es gelten ansonsten die gleichen Voraussetzungen wie in *Kapitel 8.1 - Einen Audiosong erstellen - auf Seite 44* beschrieben wurde. Bitte lesen Sie dort nach.

8.3 Die USB-Schnittstelle nutzen

Die MULTISTATION wird serienmäßig mit einer USB-Schnittstelle geliefert. Darüber können Sie auf einfache Weise Daten vom Computer in die MULTISTATION übertragen. Das ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie einen Audiosong erstellen oder eine Vielzahl von MIDI-Files übertragen wollen. Um die Schnittstelle nutzen zu können, müssen Sie zunächst den mitgelieferten USB-Treiber auf Ihrem Computer installieren, wobei die aktuellen Treiber für Windows 2000/ME/XP gedacht sind.

Bitte lesen Sie dazu unbedingt die Datei „Read me“, die mit der Software geliefert wird, und halten Sie sich strikt an die Installationshinweise darin.

Nach der Installation des Treibers müssen Sie den Computer neu starten. Wenn Sie nun den Explorer öffnen, sehen Sie das Symbol **M/MULTISTATION**. Wenn Sie das Symbol doppelklicken, gelangen Sie in den Dateimanager der MUL-

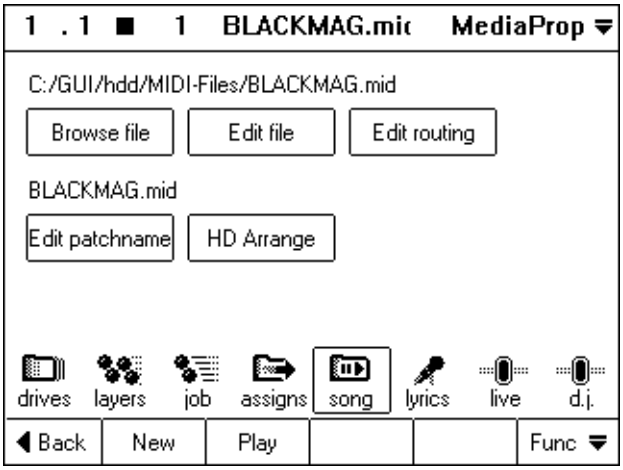
TISTATION. Sie können also vom Computer auf das Dateisystem der MULTISTATION zugreifen (nicht umgekehrt). Um Dateien vom Computer in die MULTISTATION zu verschieben, ziehen Sie sie einfach über den Windows-Explorer in den Dateimanager der MULTISTATION. Sie können auch mit Copy/Paste (Kopieren/Einfügen) arbeiten.

8.4 Ein eigenes Routing erstellen

8.4.1 Einen MIDI-Song routen

In *Kapitel 7.3 - Ein MIDI-File von Diskette abspielen - auf Seite 37* haben Sie den Song über den eingebauten Synthesizer der MULTISTATION wiedergegeben. Falls Sie mit Ihren Songs externe Klangerzeuger ansteuern möchten, müssen Sie dazu das Routing umstellen. Gehen Sie wie folgt vor:

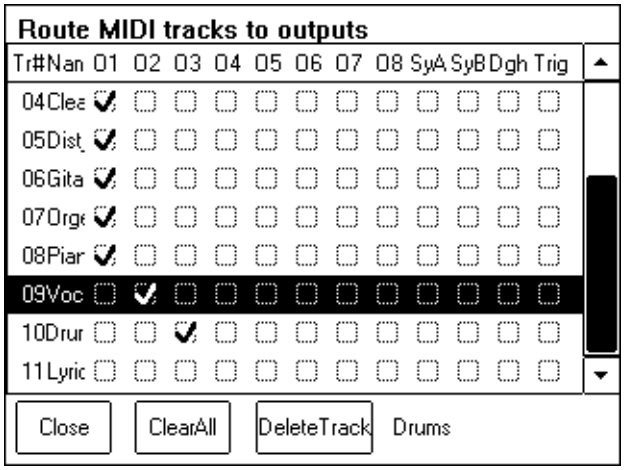
1. Schließen Sie zunächst den externen Klangerzeuger an einen MIDI-Ausgang der MULTISTATION an.
2. Aktivieren Sie das Patch mit dem Song, bei dem Sie das Routing verändern möchten.
3. Wählen Sie aus der Patch-Liste heraus das Symbol **song** an.
4. Es öffnet sich der folgende Bildschirm:



Klicken Sie in diesem Bildschirm auf die Schaltfläche [Edit routing]. Es öffnet sich der Bildschirm **Route MIDI tracks to outputs**.

In diesem Bildschirm können Sie nun nicht nur den kompletten Song an einen bestimmten MIDI-Ausgang der MULTISTATION routen, sondern Sie können diese Zuordnung auch für einzelne MIDI-Spuren vornehmen. So könnten Sie zum Beispiel die meisten Spuren an einen GM-Klangerzeuger an MIDI-Ausgang 1 senden, den MIDI-Kanal 10 mit

der Drum-Spur jedoch separat an einen Drum-Computer, der an Ausgang 3 angeschlossen ist. Zusätzlich könnten Sie noch die Spur mit den Akkordinformationen für einen Vocalisten an Ausgang 2 senden. Diese Zuordnung sehen Sie als Beispiel in der nächsten Abbildung:



Wenn Sie das Routing in diesem Fenster erstellt haben, klicken Sie auf [Close].

Wenn Sie ein neues Routing erstellen, so gilt dieses immer für das Patch, das gerade aktiviert ist.

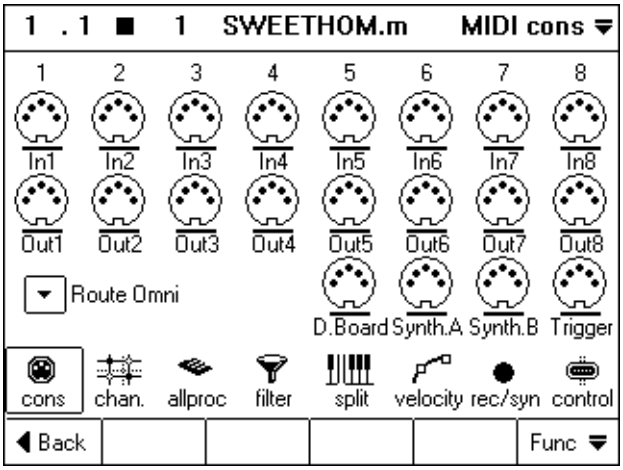
Vergessen Sie nicht, die geänderte Patch-Liste abzuspeichern.

8.4.2 Die MIDI-Matrix nutzen

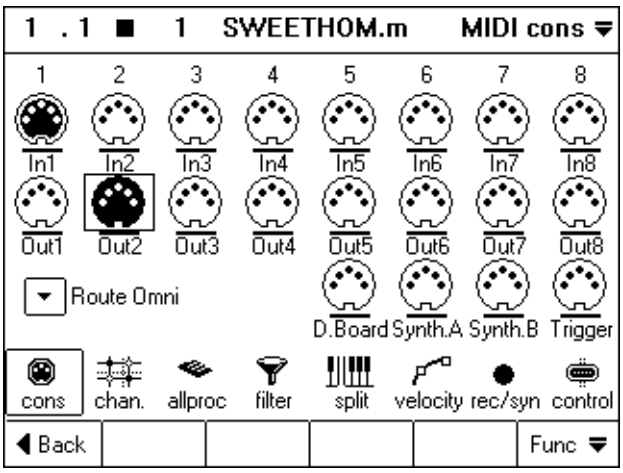
In der Praxis ist es oft üblich, einen MIDI-Song abzuspielen und gleichzeitig live dazu zu spielen. Das dazu erforderliche Routing können Sie ebenfalls in der MULTISTATION vornehmen. In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass Sie ein Masterkeyboard (ohne eingebaute Klangerzeugung) benutzen. Damit möchten Sie in einem Song den Expander A ansteuern, in einem anderen Song jedoch den Expander B. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Schließen Sie das Masterkeyboard an einen Eingang der MULTISTATION an. In diesem Beispiel benutzen wir den Eingang 1.
2. Schließend Sie die beiden Expander A und B an MIDI-Ausgänge der MULTISTATION an. Im Beispiel benutzen wir die Ausgänge 2 und 3.
3. Aktivieren Sie das Patch, das den Song enthält, für den Sie ein Routing festlegen möchten.

4 Drücken Sie die Taste **[MIDI]** im Bedienteil der Fernbedienung, das öffnet den folgenden Routing-Bildschirm (im Beispiel: M8):


1 . 1 ■ 1 SWEETHOM.m MIDI cons
1 2 3 4 5 6 7 8
In1 In2 In3 In4 In5 In6 In7 In8
Out1 Out2 Out3 Out4 Out5 Out6 Out7 Out8
Route Omni
D.Board Synth.A Synth.B Trigger
cons chan. allproc filter split velocity rec/syn control
Back
Func

5 Um nun ein Routing zu erstellen, klicken Sie einfach die beiden MIDI-Buchsen an, die Sie miteinander verbinden wollen. Dabei sollten Sie immer die Buchse, von der ein Routing logisch betrachtet ausgeht, als erste anwählen. In diesem Beispiel wollen wir das Masterkeyboard an Eingang 1 an den Expander A an Ausgang 2 senden. Berühren Sie also zuerst die Buchse **In1** und danach die Buchse **Out2**. Im gleichen Moment wird die Verbindung geschlossen und das Routing ist geschaltet. Das Ergebnis sehen Sie in der nächsten Abbildung:


1 . 1 ■ 1 SWEETHOM.m MIDI cons
1 2 3 4 5 6 7 8
In1 In2 In3 In4 In5 In6 In7 In8
Out1 Out2 Out3 Out4 Out5 Out6 Out7 Out8
Route Omni
D.Board Synth.A Synth.B Trigger
cons chan. allproc filter split velocity rec/syn control
Back
Func

6 **Speichern Sie die Patch-Liste ab.**

Da Sie in diesem Beispiel in einem anderen Song mit dem Masterkeyboard den Expander B ansteuern wollen, müssen Sie den Vorgang in diesemanderen Song wiederholen. Der Ablauf ist exakt der gleiche, außer dass Sie nun Eingang **In1** mit Ausgang **Out3** verbinden - fertig.

8.5 Verstehen, was ein Layer ist

Wenn Sie nach der Einarbeitungszeit tiefer in die Funktionen der MULTISTATION eintauchen, werden Sie zwangsläufig über den Begriff **Layers** stolpern. Mit dieser Funktion muss man sich gerade zu Beginn ein wenig befassen, nicht zuletzt deshalb, weil sich dahinter unendliche Routing-Möglichkeiten verbergen. Dem Wesen nach ist ein Layer aber sehr einfach zu verstehen.

Wenn Sie die vorstehenden Kapitel gelesen haben, dann wissen Sie, dass alle Songs, Routings und sonstigen Einstellungen (mit Ausnahme der des Setups) immer in einem Patch gespeichert werden. Wenn Sie sich nun vorstellen, dass Sie nicht nur **eine** solche Ebene (mit zum Beispiel einer beliebigen Anzahl von Einstellungen) gleichzeitig aktivieren können, sondern **bis zu acht weitere Ebenen** gleichzeitig, dann haben Sie den Begriff Layer schon erfasst.

Das wollen wir an einem Beispiel aus der Praxis durchspielen. Wir nehmen dazu an, dass Sie (wie im vorigen Kapitel) mit einem Masterkeyboard einen Expander ansteuern und dass dieses Keyboard Aftertouch-Daten ausgibt. Mit Aftertouch können Sie den aktuell gespielten Sound beeinflussen, indem Sie nach dem Anschlagen einer Taste dieselbe Taste noch einmal hinunter drücken. Dadurch kann zum Beispiel eine Modulation (ein Vibrato) ausgelöst werden. Nun kann es aber sein, dass Ihr Expander den MIDI-Befehl Aftertouch gar nicht versteht. In diesem Fall wäre es also nicht notwendig, dass er den Befehl überhaupt erhält. Je nachdem wie sensibel eine Tastatur gewichtet ist, wird Aftertouch nämlich unter Umständen schon bei einem leichten Drücken ausgelöst. Im schlimmsten Fall werden ständig Aftertouch-Daten gesendet, obwohl kein Empfänger da ist, der diese Daten verarbeiten kann. Stattdessen verstopfen sie nur die MIDI-Leitung und sorgen dort für MIDI-Verzögerungen.

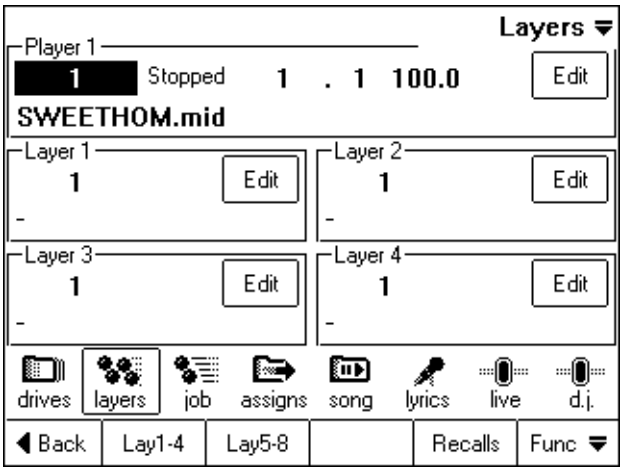
Mit der MULTISTATION können Sie beliebige MIDI-Daten ausfiltern, so auch den Aftertouch-Befehl. Wenn Sie allerdings 100 Songs in Ihrem Repertoire haben und in allen Songs Aftertouch ausfiltern wollen, müssten Sie normalerweise jeden Song (jedes Patch also) einzeln aufrufen und einen Filter programmieren. Das wäre sehr mühsam, und genau deshalb gibt es Layers. Statt den Filter 100 mal zu setzen, programmieren Sie ihn lediglich *einmal* in einem Layer. Merken Sie sich dazu bitte Folgendes:

Die bis zu acht zusätzlichen Layers sind immer aktiv. Solange Sie darin keine Einstellungen vorgenommen haben, bleiben sie unauffällig im Hintergrund. Haben Sie in einem Layer jedoch eine Einstellung programmiert, so gilt diese Einstellung zusätzlich zu den Einstellungen in der aktuell geladenen Patch-Liste. In anderen Patch-Listen gelten Sie jedoch nicht.

Nachstehend finden Sie die Schrittanleitung zum Einsatz eines Layers. Dabei lernen Sie gleichzeitig, wie man einen Filter setzt.

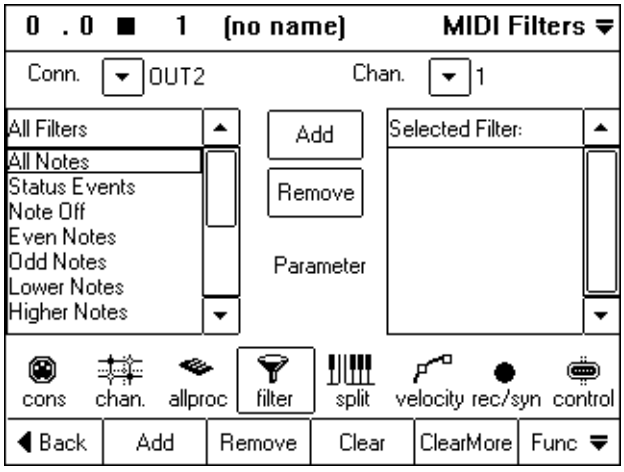
1 Halten Sie in einem beliebigen Patch die Taste **[PERF]** lange gedrückt, oder wählen Sie in der Symbolzeile das Symbol **layers**.

2 Es öffnet sich der folgende Bildschirm:



3 Darin finden Sie zunächst die Bereiche Layer 1 bis Layer 8. Wählen Sie im Layer 1 die Schaltfläche [Edit] an. Danach öffnet sich der Routing-Bildschirm, den Sie bereits in *Kapitel 8.4.2 - Die MIDI-Matrix nutzen - auf Seite 48* kennen gelernt haben. Darin finden Sie folgende Symbolzeile:

4 Klicken Sie in dieser Symbolzeile auf das Symbol filter, denn Sie wollen ja einen Filter setzen. Das öffnet den folgenden Bildschirm:



5 In diesem Bildschirm können Sie nun auf der linken Seite unter im Feld „All Filters“ einen Filter auswählen. Dazu müssen Sie nun wissen, dass der Befehl Aftertouch, den Sie ausfiltern wollen, unter dem Begriff **Status Events** geführt wird. Klicken Sie deshalb den Eintrag **Status Events an.**

6 Wählen Sie die Schaltfläche [Add] an, dadurch wird der gewählte Filter (Status Events) in das rechte Feld bewegt.

7 Da **Status Events** nur der Oberbegriff ist, müssen Sie den genauen Filter noch spezifizieren. Dazu markieren Sie zunächst im Bereich „Selected Filter“ den Eintrag **Status Events.**

8 Klicken Sie unter der Überschrift Parameter auf den Eintrag **(none)**, und verdrehen Sie das Datenrad so weit, bis der Begriff **Chan Press** erscheint.

Damit haben Sie den Filter gesetzt. Nun müssen Sie noch bestimmen, an welchem Ein- oder Ausgang er gilt, und auf welchen MIDI-Kanal er filtern soll. Das erledigen Sie im gleichen Bildschirm:

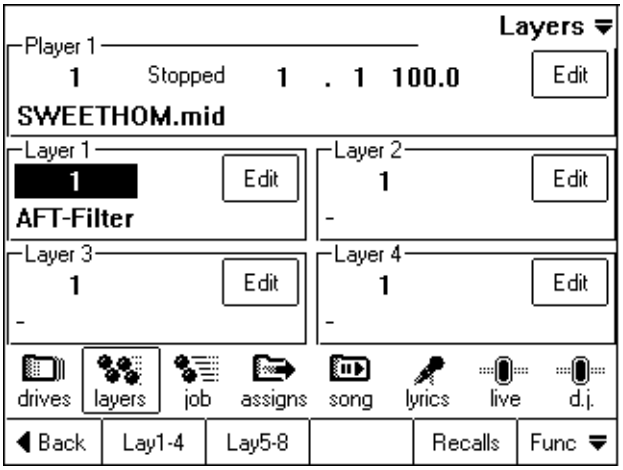
1 Berühren Sie das Auswahlmenü rechts neben der Bezeichnung „Conn.“, dadurch wird es geöffnet. Wählen Sie hier den Eintrag **IN1** aus, denn an diesem Eingang haben Sie Ihr Masterkeyboard angeschlossen. Damit arbeitet der Filter nun an MIDI-Eingang 1.

2 Berühren Sie das Auswahlmenü rechts neben der Bezeichnung „Chan.“, dadurch wird es geöffnet. Wählen Sie hier den Eintrag **OMNI** aus, denn Sie wollen, dass die Aftertouch-Daten auf allen (=omni) Kanälen gefiltert werden.

Damit ist der Filter gesetzt, und Sie können wieder in den Bereich der Layers zurück schalten. Halten Sie dazu wieder die Taste **[PERF]** lange gedrückt.

Jetzt sollten Sie den Layer noch benennen (zum Beispiel mit AFT-Filter), damit Sie auch später noch wissen, was genau Sie darin programmiert haben. Gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie im Layers-Bildschirm **[Func] > Patch > Rename**. Das öffnet wieder die Bildschirmtastatur, in der Sie die Einstellung (das soeben programmierte neue Patch) benennen können. Klicken Sie anschließend auf **OK**. Der Name taucht nun im entsprechenden Layers-Feld auf. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sieht das Ergebnis aus wie in der nächsten Abbildung:



8.6 Umstieg vom Multiplayer zur Multistation

Beim Multiplayer handelt es sich um einen Vorgänger der Multistation, der allerdings weiter gebaut und ebenfalls weltweit im Einsatz ist. Die nachstehenden Hinweise und Tipps sind gedacht für Anwender, die von einem Multiplayer auf eine Multistation umsteigen.

8.6.1 Importieren und Konvertieren von Assign-Dateien

Um eine alte Assign-Datei vom Multiplayer in die Multistation zu übertragen, gehen Sie am besten wie folgt vor:

1. Übertragen Sie alle Daten vom Multiplayer auf die Multistation, schaffen Sie dazu zunächst eine SCSI-Verbindung zwischen beiden Geräten.
2. Mounten Sie dazu weiter den Multiplayer in der Multistation als externes Gerät. Wählen Sie aus dem Hauptmenü heraus **Setup > Device Mounting > (free)**.

3 Stellen Sie im rechten Bereich des Bildschirms folgende Werte ein:

- BUS SCSI
- Disc x of bus: Stellen Sie hier die SCSI-ID des Multiplayers ein, unter Umständen müssen Sie die richtige ID durch Ausprobieren finden!
- Filesystem FAT

4 Benennen Sie dann die Device. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche [Edit], und vergeben Sie über die Bildschirmtastatur einen Namen. Wichtig: Beim Benennen muss der Schrägstrich (/) unbedingt stehen bleiben.

5 Nun können Sie über den Dateimanager der Multistation auf den Multiplayer zugreifen, er erscheint dort in der obersten Hierarchieebene mit dem Namen, den Sie der Device vergeben haben.

6 Legen Sie nun in der Multistation einen neuen Ordner an, und benennen Sie diesen.

7 Kopieren Sie ALLE DATEN des Multiplayers mit Copy/Paste in diesen neu angelegten Ordner.

8 Suchen Sie nun über den Dateimanager der Multistation die alte ASG.-Datei und öffnen Sie diese. Bestätigen Sie die nächste Bildschirmmeldung mit [Yes]. Die Daten werden nun konvertiert, und es erscheint eine dementsprechende Meldung auf dem Bildschirm. Bestätigen Sie diese mit [OK].

9 Wichtig: Werden bei diesem Vorgang auch MULTIFiles konvertiert, so muss unter "Previous triggering MIDI output:" der richtige Port zum Triggern eingestellt werden! Außerdem müssen alle Pfade richtig eingestellt werden.

10 Wenn die alte ASG-Datei auf Diskette vorliegt, so empfiehlt es sich, diese zuerst auf die Festplatte der Multistation zu kopieren. Verfahren Sie danach wie vorstehend geschildert.

8.6.2 Importieren und Konvertieren von Matrixprogrammen

Gehen Sie zum Importieren von Matrixprogrammen eines Multiplayers wie folgt vor:

1 Speichern Sie im Multiplayer die Matrixdatei auf eine Diskette.

2 Legen Sie die Diskette in die Multistation, und suchen Sie die alte Matrixdatei, sie hat den Namen „Old Matrix“.

3 Öffnen Sie die Datei im Dateimanager, klicken Sie dazu auf [Enter].

4 Bestätigen Sie die nächste Abfrage (Importieren...?) mit [Yes]. Die Matrix-Datei wird nun konvertiert und es erscheint eine Vollzugsmeldung. Bestätigen Sie diese mit [OK].

Die alten Matrixprogramme sind nun in Layern abgelegt worden. Dabei erscheinen die Bänke M1A- M1H im Layer 1, M2A-H im Layer 2 und so weiter. Um diese einzusehen, drücken Sie die Taste [PERF] an der Fernbedienung und anschließend die Taste [FUNC], dadurch öffnet sich das Funktionenmenü aus dem Bildschirm **Patches**. Wählen Sie den Eintrag „Layer Select“ und anschließend nach dem oben vorgestellten Muster den entsprechenden Layer.

8.7 Eine Slideshow erstellen

Neben Audio- und MIDI-Dateien kann die Multistation auch Bilddateien abspielen. Voraussetzung dafür ist, dass die Dateien im JPEG-Format vorliegen. Dabei handelt es sich um ein weltweit anerkanntes Format, das durch eine patentierte Datenkomprimierung denbenötigten Speicherplatz für ein digitales Bild drastisch reduziert. Alle Digitalkameras benutzen unter anderem auch dieses Format. Deshalb können Sie solche Bilder problemlos mit der Multistation wiedergeben. Übertragen Sie dazu einfach dieBilder auf die Festplatte der Multistation, entweder mit einer SmartMedia Card oder über eine selbst gebrannte CD. Öffnen Sie dann vom Hauptbildschirm aus über das Symbol **Drives** den Dateimanager, und wählen Sie anschließend durch Anklicken von **hdd** die Festplatte an. Suchen Sie den Ordner mit den Bilddateien, markieren Sie ein Bild (klicken Sie den Dateinamen an), und drücken Sie die Taste [Enter]. Sobald Sie ein TV-Gerät oder einen Videobildschirm an den Videoausgang der Multistation angeschlossen haben, wird die Bilddatei dort angezeigt.

Wenn Sie eine Vielzahl von Bilddateien auf der Festplatte gespeichert haben, können Sie daraus eine automatisch ablaufende Diashow erstellen:

1. Drücken Sie die Taste [PERF], und wählen Sie ein freies Patch an. Drücken Sie danach die Taste [ENTER/YES].
2. Klicken Sieauf die Schaltfläche **drives** im unteren Bildschirmbereich. Halten Sie im Zahlenfeld die Taste mit dem Punkt lange gedrückt, dadurch springen Sie in die oberste Ebene des Dateimanagers.
3. Suchen Sie nun den Ordner mit den Bilddateien, markieren Sie ihn (klicken Sie ihn also einmal an), und drücken Sie die Taste [ENTER/YES]. Der Ordner wird dadurch geöffnet.
4. Selektieren Sie alle Bilddateien, die Sie in die Diashow aufnehmen möchten, indem Sie in der Spalte **Sel:** einen Haken setzen. Wenn Sie *alle* Bilddateien im Ordner aufnehmen wollen, so drücken Sie die Taste [FUNC] und wählen anschließend den Eintrag **File(s)** und danach **Select All**. Durch den letzten Schritt werden alle Dateien im Ordner selektiert.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Assign] im unteren Bereich des Bildschirms.
6. Es erscheint die Meldung „There is no trigger track defined yet. Do you want to create Trigger Track / Es ist noch keine Triggerspur definiert. Möchten Sie das jetzt nachholen?“ Bestätigen Sie die Meldung mit [YES]. Die Multistation erzeugt nun eine separate Triggerspur, in der die Startbefehle für jedes einzelne Bild abgelegt werden.
7. Es erscheint nun ein Fenster, in dem Sie die Zeitspanne einstellen können, die nach dem Starten des Songs bis zum Erscheinen des *ersten* Bilds vergehen soll. Nutrzen Sie dazu das Datenrad der Fernbedienung, oder geben Sie den Wert mit dem Zahlenblock ein. Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der Taste [ENTER/YES].
8. Als nächstes erscheint ein Fenster, in dem Sie die Zeitspanne eingeben können, die zwischen zwei aufeinander folgenden Bildern vergehen soll. Nutrzen Sie dazu das Datenrad der Fernbedienung, oder geben Sie den Wert mit dem Zahlenblock ein. Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der Taste [ENTER/YES].

9 Nun erscheint die Meldung „Current media file is not MIDI. Do you want to create new MIDI file to use trigger points / Es ist kein MIDI-File angelegt. Möchten Sie ein solches erzeugen?“ Da die Multistation ein MIDI-File benötigt, um darin die Triggerspur abzulegen, bestätigen Sie diese Frage bitte mit [YES]. Anschließend erscheint die Bildschirmtastatur, mit der Sie einen Namen vergeben können. Bestätigen Sie die Eingabe mit [OK].

10 Es erscheint die Frage „Do you want to save current MIDI File / Möchten Sie das aktuelle MIDI-File speichern?“ Bestätigen Sie auch diese Frage mit [OK], da Sie das MIDI-File mit der Triggerspur sicherlich nicht jedes Mal neu erstellen möchten. Das MIDI-File wird nun auf das aktuell angewählten Speichermedium gespeichert.

11 Sie sind am Ziel - drücken Sie nun die Taste [PLAY] an der Fernbedienung, und genießen Sie die soeben erstellte Diashow.

12 Vergessen Sie nicht, die Patch-Liste mit dem neuen Eintrag zu speichern. Drücken Sie dazu die Taste [PERF] und anschließend die Taste [FUNC]. Wählen Sie dann den Eintrag **Patch File** und danach **Save**.

8.8 Multistation Updaten

In regelmäßigen Abständen sind auf der Internetseite von MIDITEMP aktualisierte Updates für Ihr System erhältlich. Sollten Sie also über einen Internetanschluss verfügen, so haben Sie damit die Gelegenheit, Ihre MULTISTATION jederzeit auf den neuesten Stand zu bringen. Sollte das nicht der Fall sein, kennen Sie vielleicht jemanden, der die Update-Datei für Sie aus dem Internet herunter lädt.

Um ein Update einzuspielen, gehen Sie wie folgt vor:

1 Bitte laden Sie die Datei für Ihren Gerätetyp herunter und entpacken Sie sie auf die Festplatte Ihres PCs.

2 Kopieren Sie die entpackten Dateien auf Disketten, eine Smartmedia-Karte oder auf die Festplatte der Multistation.

3 Um die Installation zu starten, muss über den Dateimanager die Datei mit der Namenserweiterung ".UPD" gesucht und anschließend die Taste **[ENTER/YES]** gedrückt werden. Der Dateityp wird von der MULTISTATION als "SoftUpdate" angezeigt.

4 Die MULTISTATION lädt nach einer Sicherheitsabfrage die Datei und fragt dann nach der nächsten Datei ("Do you have next medium..."). Werden zur Übertragung der Dateien Disketten verwendet, legen Sie nun die Diskette mit der nächsten Datei ein, und klicken Sie auf **Yes**. Dieser Vorgang wiederholt sich für alle vorhandenen Update-Dateien. Achten Sie streng darauf, die Disketten in der richtigen Reihenfolge einzulegen (nach *.UPD folgt *.U01, dann *.U02 etc.). Befinden sich die Dateien alle zusammen auf *einem* Medium, müssen Sie ebenfalls auf **Yes** klicken, um die jeweils nächste Datei einlesen zu lassen.

5 Nach dem Einlesen der letzten Update-Datei muss durch Klicken auf **No** angegeben werden, dass keine weitere Datei mehr vorhanden ist.

6 Klicken Sie nun auf **OK**. Die Multistation führt jetzt die Update-Operationen aus, wobei das Gerät auf keinen Fall ausgeschaltet werden darf!

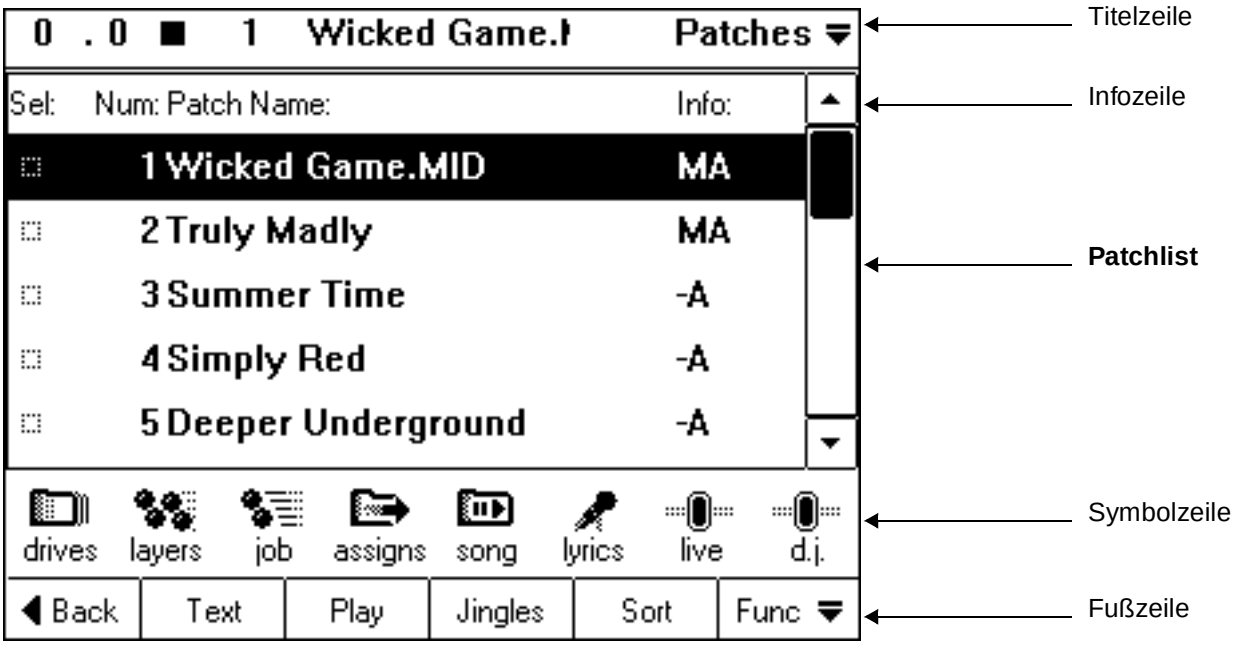
7 Nachdem alle Update-Operationen vollständig durchgeführt wurden, zeigt die Multistation das Dialogfenster "Update finished ... Please turn off/on the device". Klicken Sie nun auf **OK**, schalten Sie das Gerät aus und nach ein paar Sekunden wieder ein - das neue Betriebssystem wird jetzt aktiviert.

Alle Benutzer-Einstellungen bleiben erhalten und müssen nach dem Update nicht neu eingegeben werden!

Referenzteil

9. Das Modul Player

Sie erreichen das Modul "Player" und die damit zusammen hängenden Funktionen, indem Sie im Hauptbildschirm das Symbol **"Player"** anwählen oder im Tastenfeld die Taste [Perf] drücken.



9.1 Übersicht über die Bildschirmbereiche

- Die **Titelzeile** zeigt im linken Bereich des Fensters die aktuelle **Songposition** und ein Symbol für die jeweilige **Laufwerksfunktion** (zum Beispiel „Play“ oder „Stop“). In der Mitte steht der **Name der geladenen Datei** (hier: „Wicked Game.MID“), rechts daneben der **Titel des Bildschirms**, in dem Sie sich gerade befinden (hier: „Patches“). Ganz rechts finden Sie das **Pfeilsymbol**, über das Sie aus allen Bildschirmen heraus das Hauptmenü und alle nachgeordneten Funktionen erreichen können.
- Die **Infozeile** enthält Spaltenüberschriften für die Patchlist im Bereich darunter.
- In der Mitte des Bildschirms ist die **Patch-Liste** angeordnet. Neben den **Namen** und der laufenden **Nummer** aller darin befindlichen **Patches** erhalten Sie über die **Spalte „Info:**“ weitere Angaben zu den Patches. Dabei steht **M** für eine MIDI-Datei, **A** für eine Audio-Datei, **MA** für ein MULTIFile (also MIDI+Audio), **I** für ein Bild (ein

Image), **J** für einen Job und **T** für eine Textdatei. Die Einträge können kombiniert erscheinen, so steht **MAT** für ein MULTIFile mit Text.

- In der Spalte „Sel:“ können Sie Patches selektieren, indem Sie sie anklicken. Dabei wird das gepunktete Rechteck durch einen Haken ersetzt. Durch eine **Selektion** wählen Sie Patches für eine weitere Bearbeitung im „Func“-Menü in der Fußzeile aus. Damit können Sie zum Beispiel mehrere (selektierte) Patches in einem Durchgang aus der Patch-Liste löschen oder in eine eigenständige Patch-Liste exportieren.

Bitte verwechseln Sie die Funktion **Selektion** in der Spalte „Sel:“ nicht mit dem Zustand **„Aktives Patch“**. Aktiv (spielbar) kann immer nur ein einziges Patch sein, es wird angezeigt durch einen schwarzen Balken in der Patchlist.

- In der **Symbolzeile** zeigt der Bildschirm bis zu acht verschiedene Symbole, von denen bei Drucklegung dieses Handbuchs noch nicht alle belegt waren. Über diese Symbole erhalten Sie Zugang zu einer Vielzahl von Funktionen, die direkt oder indirekt mit der Patchlist in Verbindung stehen.
- Die **Fußzeile** am unteren Ende besteht von links nach rechts aus fünf Schaltflächen, die je nach Bildschirm unterschiedliche Funktionen auslösen. Die Schaltfläche ganz rechts ist immer mit der Bezeichnung **„Func**“ versehen. Dadurch gelangen Sie in das Funktionenmenü, das weitere Funktionen erhält, die ebenfalls je nach Bildschirm unterschiedlich sein können. Sie werden weiter unten in diesem Kapitel erklärt.

9.2 Das Funktionenmenü im Modul „Player“

Viele Funktionen, die Sie im Zusammenhang mit der Patchlist ausführen können, finden Sie im **Funktionenmenü „Func“** unten rechts in der Fußzeile. Das Funktionenmenü des Moduls „Player“ ist mehrstufig aufgebaut, sodass sich nach Anwahl eines Menüpunkts häufig weitere Auswahlfenster öffnen. Wie bei der MULTISTATION üblich, können Sie das Funktionsmenü über den Touchscreen öffnen, die darin enthaltenen Menüpunkte entweder über den Touchscreen oder durch Eingabe der angezeigten Ziffern im Ziffernblock. Eine Anwahl mit dem Datenrad ist ebenfalls möglich.

9.2.1 Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch

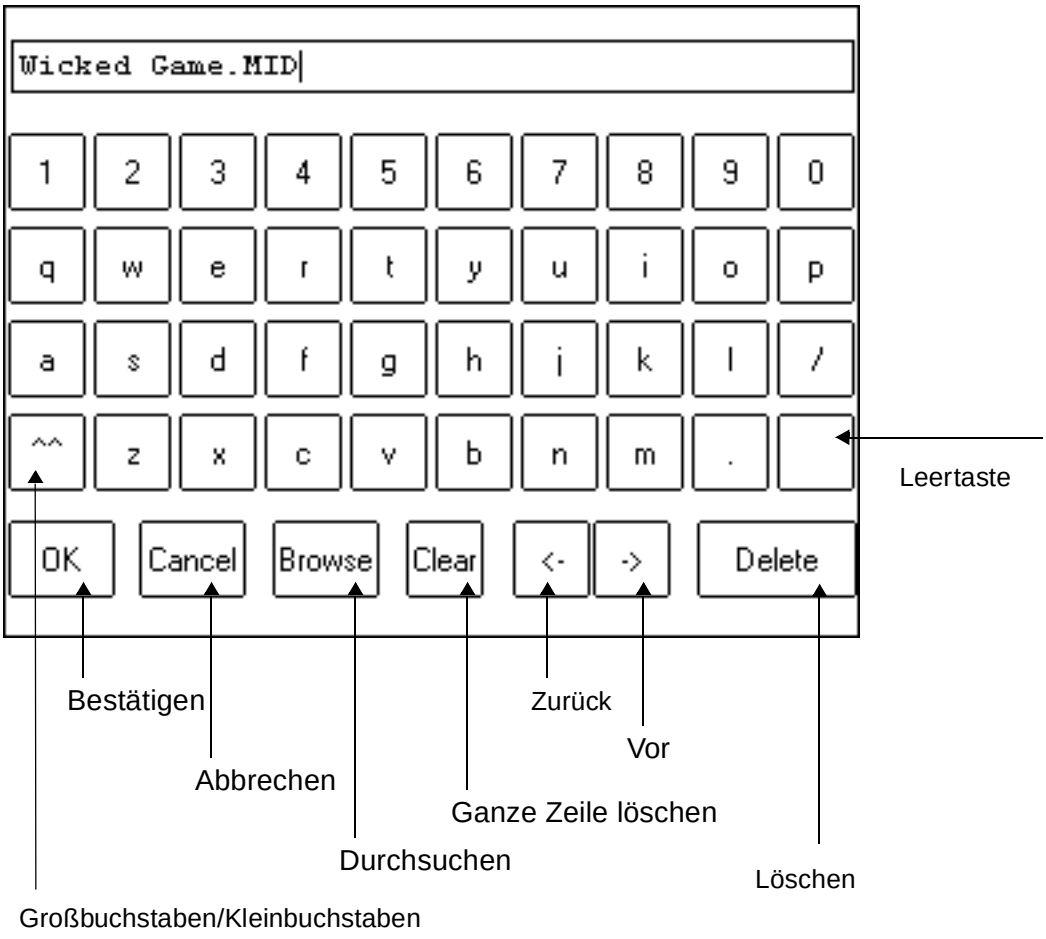
Wenn Sie im Funktionsmenü „Func“ den Eintrag „Patch“ anwählen, erscheint zunächst ein weiteres Menü. Alle Einträge darin beziehen sich auf die Patches, die in der aktuell geladenen Patchlist enthalten sind. Sie finden folgende Funktionen:

1 **Next** Springt zum nächsten Patch und aktiviert es.

2 **Previous** Springt zum vorhergehenden Patch und aktiviert es.

3 **Rename** Öffnet den folgenden Bildschirm, in dem Sie das Patch umbennen können. Nachstehend finden Sie eine Abbildung dieses Bildschirms mit den zugehörigen Erklärungen:

Die Bildschirmtastatur



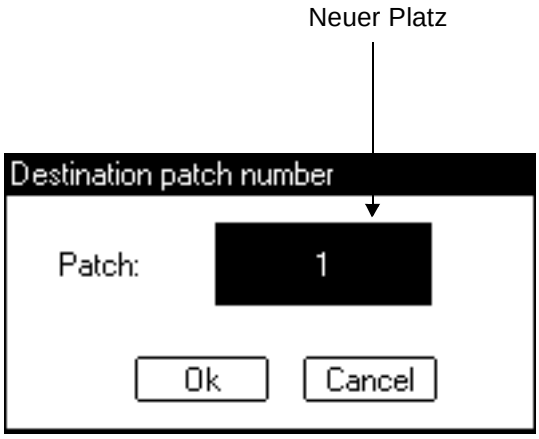
4 **Clear** Löscht den Eintrag in der Patch-Liste, die Patch-Nummer bleibt erhalten.

5 **Insert** Fügt ein leeres Patch hinter dem markierten Patch ein.

6 **Delete** Löscht das aktuell aktive Patch.

7 **Copy To...** Kopiert das markierte Patch auf einen anderen Platz, den Sie im nachfolgenden Fenster eingeben müssen. Klicken Sie anschließend auf „Ok“, um den Kopiervorgang

zu starten. Klicken Sie auf „Cancel“, um den Vorgang abzubrechen. Das Original bleibt am ursprünglichen Platz in der Patch-Liste erhalten.



8 **Move To...** Bewegt das markierte Patch auf einen neuen Platz. Es erscheint das gleiche Fenster wie bei der vorhergehenden Funktion. Geben Sie den neuen Platz ein, und klicken Sie auf „Ok“, um den Kopiervorgang zu starten. Das markierte Patch wird nun verschoben, der ursprüngliche Platz wird gelöscht. Klicken Sie auf „Cancel“, um den Vorgang abzubrechen.

9 **Swap With...** Vertauscht das markierte Patch mit dem Patch, das im nächsten Fenster bestimmt werden muss. Es erscheint das gleiche Fenster wie bei der vorhergehenden Funktion, bitte verfahren Sie entsprechend.

10 **Auto play...** Ist diese Funktion für ein Patch aktiviert, wird nach dem Aktivieren automatisch die Wiedergabe gestartet, es entfällt das Drücken der Taste „PLAY“. Nach Anwahl des Menüeintrags öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie zwischen „Enable...“ (Auto play eingeschaltet) und „Disable...“ (Auto play ausgeschaltet) wählen können. Die Funktion muss für jedes Patch separat aktiviert werden.

11 **Recalls...** Bei Anwahl der Funktion öffnet sich ein Fenster. Darin können Sie festlegen, ob das aktuell aktive Patch in einem bestimmten Layer ein bestimmtes Layerprogramm aufrufen soll. Näheres zu Layern finden Sie im Kapitel *Kapitel 8.5 - Verstehen, was ein Layer ist - auf Seite 50*.

12 **Clear selected** Löscht die Einträge in der Patch-Liste. Die Nummerierung bleibt dabei erhalten, wodurch freie Plätze entstehen.

13 **Delete selected** Löscht den kompletten Eintrag inklusive Nummerierung. Die nachfolgenden Einträge rücken in der Patch-Liste nach oben.

14 **Save selected as...** Exportiert die selektierten Patches in eine unabhängige Patch-Liste. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich die Bildschirmtastatur. Näheres dazu finden Sie unter Punkt 3 in dieser Aufzählung. Vergeben Sie über die Bildschirmtastatur einen neuen

Namen, und klicken Sie anschließend auf **OK**. Nutzen Sie die hier beschriebene Funktion, wenn Sie Patches der aktiven Patchlist in einer eigenen Liste weiter verwenden möchten.

9.2.2 Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch File

Wenn Sie im Funktionsmenü „Func“ den Eintrag „Patch File“ anwählen, erscheint zunächst ein weiteres Menü. Alle Einträge darin beziehen sich auf die aktuell geladene Patchlist. Sie finden folgende Funktionen:

1 **Open...** Die Funktion lädt eine Patch-Liste. Nach Anwahl des Menüpunktes gelangen Sie in einen Bildschirm mit der Überschrift „Select file to open“. Sie befinden sich nun auf der Festplatte der MULTISTATION und können mit dem Scrollbalken auf der rechten Seite des Fensters nach unten rollen, um sich alle Einträge anzusehen. Einträge mit der Endung *.pch stellen Patch Files (also Patch-Listen) dar. Um eine solche Patchlist zu laden, wählen Sie die entsprechende Zeile an und klicken anschließend auf **Accept**. Sollten Sie eigene Patch-Listen in selbst angelegte Ordner gespeichert haben, so öffnen Sie diese Ordner, indem Sie den entsprechenden Eintrag markieren und anschließend **Open** anwählen. Um den Ladevorgang abzubrechen wählen Sie die Schaltfläche **Cancel**.

2 **Save** Diese Funktion speichert die Patch-Liste. Das ist besonders wichtig, nachdem Sie Änderung an einer Patchlist vorgenommen haben. Nach dem Auslösen des Speichervorgangs erscheint ein Fenster mit der Bestätigung „Patch File saved OK.“. Klicken Sie anschließend auf **Ok**. Bitte merken Sie sich:

Änderungen an einer Patchlist werden nicht automatisch gespeichert. Sie müssen explizit über das Funktionenmenü im Bereich Player gespeichert werden.

3 **Save as...** Diese Funktion verhält sich so, wie Sie es vom Umgang mit einem Computer vielleicht schon kennen. Sie können die aktuelle Patchlist unter einem neuen Namen speichern, um zum Beispiel eine Sicherheitskopie zu erstellen. Nach Anwahl des Eintrags erscheint ein Bildschirm mit einer Tastatur, wie sie bereits im Kapitel 1.3 beschrieben wurde. Verfahren Sie entsprechend. Bei Anwahl der Schaltfläche **Browse** gelangen Sie in ein Dateimenü, in dem Sie ein bereits existierendes Patch File anwählen können, um den Namen zu übernehmen. Das existierende File wird danach mit den neuen Einstellungen überschrieben. Wenn Sie sich also nicht ganz sicher sind, sollten Sie eher einen neuen Dateinamen vergeben als einen bestehenden zu überschreiben.

4 **New...** Über diese Funktion können Sie eine neue (leere) Patch-Liste neu anlegenanlegen.Nach dem Anklicken der Schaltfläche erscheint ein Fenster mit der Frage „Do You want to clear all current patches and create a new patch file?“. Übersetzt heißt das „Möchten Sie die aktuelle Patchlist schließen und eine neue erstellen?“. Wenn Sie sich nicht sicher sind, klicken Sie auf **No**, ansonsten auf **Yes**. Wenn Sie „Yes“ wählen, erscheint wieder der Bildschirm mit der Tastatur, wie er bereits im Kapitel 1.3 beschrieben wurde.

Vergeben Sie hier einen neuen Namen, und klicken Sie anschließend auf **Ok**. Bitte denken Sie daran, die neue Patchlist explizit abzuspeichern!

5 **Merge with...** Mit dieser Funktion können Sie Patch-Listen zusammenfassen. Nach Anwahl der Funktion befinden Sie sich im Dateimenü. Wählen Sie hier die Datei aus, deren Patches Sie an die aktuell geladene Patchlist anhängen möchten. Bitte beachten Sie: Sollten in beiden Patch-Listen gleiche Patch-Nummern vorkommen, so erscheint vor dem Zusammenfassen eine Sicherheitsabfrage: „Patch number x in layer y already exists. Do you want to replace?“ Übersetzt heißt das: „Patch Nummer x im Patch y ist bereits vorhanden. Möchten Sie es ersetzen?“ Wenn Sie diese Frage mit **Yes** (für ein einzelnes Patch) oder **Yes All** (für alle Patches) beantworten, werden die Patches der bereits geladenen Patchlist durch Patches mit gleicher Nummer der neuen (merged) List ersetzt. Wenn Sie möchten, dass die neuen Patches unabhängig von der Patch-Nummer in die aktuelle Patchlist geladen werden, so wählen Sie bitte **No** (für ein Patch) oder **No All** (für alle Patches). In diesem Fall werden alle neuen Patches hinter dem letzten Patch der bereits geladenen Patchlist angefügt. Um den Merge-Vorgang abzubrechen wählen sie **Cancel**.

Tipp… Sie erreichen die Patch-Liste ebenfalls, wenn Sie die Taste „PERF“ im Bedienfeld der Fernbedienung kurz drücken.

9.2.3 Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Play Mode

In diesem Menü legen Sie den Abspielmodus fest. Sie entscheiden darüber, ob der Player am Ende eines Songs automatisch den nächsten Song in der Patchlist aufruft und abspielt, oder ob der Player in den STOP-Betrieb geht und anhält.

1 **All patches** Die Funktion spielt alle Patches in der aktiven Patchlist automatisch nacheinander ab.

2 **Single patch** Die Funktion spielt nur das gewählte Patch und geht danach in den STOP-Betrieb.

9.2.4 Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag MediaLinks

In diesem Menü haben Sie die Möglichkeit, einem Patch der Patch-Liste einen Text zuzuordnen, den Sie selbst eingeben können. Der Text kann anschließend aus dem Hauptbildschirm heraus über das Symbol **Player** aufgerufen werden. Die Funktion eignet sich besonders, um Hinweise zu hinterlegen, die für ein bestimmtes Patch gültig sind, wie zum Beispiel Bühnenanweisungen oder Hinweise zur Einstellung von Geräten (etwa im Live-Betrieb). Jedem Patch kann ein eigener Text hinterlegt werden. Nach Anwahl des Eintrags **MediaLinks** im Funktionenmenü erscheint

zunächst ein weiteres Menü, indem Sie zunächst zwischen **Edit text** und **Remove...** wählen können. Im Menü **Edit text** haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Edit line** Hiermit können Sie eine bereits existierende Textzeile verändern. Der Befehl hat keine Wirkung, wenn noch keine Textzeile vorhanden ist.

2 **Delete line** Löscht die markierte Textzeile.

3 **Insert line** Fügt eine neue Textzeile **vor** der markierten Textzeile ein.

4 **Append Line** Fügt eine neue Textzeile am unteren Ende des Textblatts ein.

5 **Save File** Hiermit können Sie die neu erstellte Textdatei speichern, was auch unbedingt erforderlich ist, denn dies geschieht nicht automatisch. Nach Anwahl der Funktion erscheint der Bildschirm mit der Tastatur, wie er bereits in Kapitel 1.3 beschrieben wurde. Hier können Sie einen Namen für den neuen Text vergeben. Klicken Sie anschließend auf **OK**. Es erscheint daraufhin ein Fenster mit dem Hinweis „Active Patch has no text file assigned. Assign this file? Übersetzt heißt das „Dem aktiven Patch wurde noch keine Textdatei zugeordnet. Soll dies jetzt geschehen?“. Wenn Sie auf **Yes** klicken, wird die neu erstellte Textdatei dem aktuellen Patch zugeordnet. Wenn Sie auf **No** klicken, unterbleibt die Zuordnung, der Text wird jedoch gespeichert, sodass eine Zuordnung später stattfinden kann.

6 **Unlink text from patch** Mit dieser Funktion heben Sie eine bestehende Zuordnung einer Textdatei zu einem Patch auf. Beide Parts werden wieder entkoppelt. Nach Anwahl der Funktion erscheint ein fenster mit der Frage „Do you really want to unlink the file xyz from this patch/Wollen Sie den Text xyz wirklich vom aktuellen Patch entkoppeln?“. Klicken Sie auf **Yes**, so werden Patch und Text getrennt, klicken Sie auf **No** wird der Vorgang abgebrochen. Wenn Sie **Yes** wählen erscheint anschließend die Bestätigung „File was unlinked from patch/Datei wurde vom Patch getrennt.“ Klicken Sie auf **Ok** und der Vorgang ist abgeschlossen.

Tipp… Sie können beliebig viele Textdateien ohne Zuordnung zu einem Patch auf der Festplatte oder einem anderen Datenträger speichern. Die Zuordnung kann jederzeit nachgeholt werden, dabei können gleiche Textdateien auch durchaus verschiedenen Patches zugeordnet werden. Um eine Textdatei einem Patch zuzuordnen reicht es aus, das gewünschte Patch in der Playlist zu markieren. Klicken Sie anschließend auf das Symbol **drives** ganz links in der Symbolleiste. Suchen Sie dann die gewünschte Textdatei auf dem Datenträger und wählen Sie **Open**. Es erscheint ein Fenster mit der Bestätigung „Selected text file is linked to current patch/Die gewählte Textdatei wurde mit dem aktiven Patch verbunden“. Klicken Sie auf **Ok**, um die Zuordnung abzuschließen. In der Patch-Liste sehen Sie, dass in der Spalte „Info:“ beim entsprechenden Patch ein „T“ für Textdatei angefügt worden ist.

Tipp… Um einen Text einzusehen, der einem Patch zugeordnet worden ist, wählen Sie das gewünschte Patch in der Patch-Liste an. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Text**. Der Text wird angezeigt, gleichzeitig erscheinen in der Fußzeile die Schaltflächen **Edit**, **Delete**, **Insert** und **Save**. Sie entsprechen den weiter oben beschriebenen Funktionen innerhalb des Funktionenmenüs MediaLinks, sodass Sie auch von hier aus das Textfile bei Bedarf ändern können.

9.2.5 Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Selection

In diesem Menüpunkt haben Sie die Möglichkeit, Patches in der Patchlist zu selektieren und weiter zu verarbeiten. Ob ein Patch markiert ist, erkennen Sie in der Patchlist an einem Haken in der Spalte „Sel:“. Bei Anwahl des Menüpunkts Selection in Funktionenmenü erscheint zunächst ein weiteres Menü. Darin stehen folgende Funktionen zur Auswahl:

1 **Select all** Alle Patches der Patchlist werden selektiert.

2 **Unselect all** Die Selektion aller markierten Patches wird aufgehoben.

3 **Invert selection** Die Selektion wird umgekehrt. Aus selektierten Patches werden unselektierte und umgekehrt.

Tipp… Eine Funktion zum Deselektieren ist nicht explizit vorhanden. Es reicht, wenn Sie den Bildschirm wechseln und anschließend in die Patchlist zurückkehren.

9.2.6 Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Layer Select

In diesem Menüpunkt haben Sie die Möglichkeit, alle Layer zur Ansicht im Display aufzurufen. Das ist zum Beispiel dann nützlich, wenn Sie sich einen Überblick über alle Einträge verschaffen wollen, die einem bestimmten Layer zugeordnet sind. Außerdem wird der gewählte Layer zur Bearbeitung aufgerufen, wodurch alle Programmierungen, die Sie nun vornehmen, dem gerade aufgerufenen Layer zugeordnet werden.

Nachdem Sie im Funktionenmenü den Eintrag [Layer select] angewählt haben, erscheint ein weiteres Menü. Hier haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Set Layer 1** Ruft Layer 1 auf

2 **Set Layer 2** Ruft Layer 2 auf

3 **Set Layer 3** Ruft Layer 3 auf

4 **Set Layer 4** Ruft Layer 4 auf

5 **Set Layer 5** Ruft Layer 5 auf

6 **Set Layer 6** Ruft Layer 6 auf

7 **Set Layer 7** Ruft Layer 7 auf

8 **Set Layer 8** Ruft Layer 8 auf

9 **Set Player** Ruft den Player auf

9.3 Die Fußzeile im Modul Player

Neben dem Funktionenmenü, das in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben wurde, finden Sie in der Fußzeile fünf weitere Schaltflächen, die mit Funktionen belegt sind:

1 **Back** Schaltet in den Bildschirm zurück, den Sie vor dem aktuellen aufgerufen hatten.

2 **Text** Ruft die Textdatei auf, die mit dem aktuellen Patch verknüpft ist. Gleichzeitig werden die Schaltflächen der Fußzeile mit den Funktionen Edit, Delete, Insert und Save belegt. Diese Funktionen sind in *Kapitel 9.2.4 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag MediaLinks - auf Seite 65* beschrieben.

3 **Play** Aktiviert das Patch, das mit dem schwarzen Balken markiert ist und startet die Wiedergabe.

4 **Jingles** Ruft den Jingle-Bildschirm auf. Nähere Angaben dazu finden Sie in *Kapitel 17. - Das Modul Jingles - auf Seite 173*.

5 **Sort** Sortiert die Einträge in der Patch-Liste. Dies geschieht entweder alphabetisch oder nach der Patch-Nummer. Eine dezidierte Funktion um die Sortierung rückgängig zu machen gibt es nicht, es reicht, wenn Sie kurz in einen anderen Bildschirm schalten und danach zurückkehren. Anschließend stellt sich die Reihenfolge der Patches wieder so dar, wie sie in der Patchlist abgespeichert worden ist.

9.4 Die Symbolzeile im Modul Player

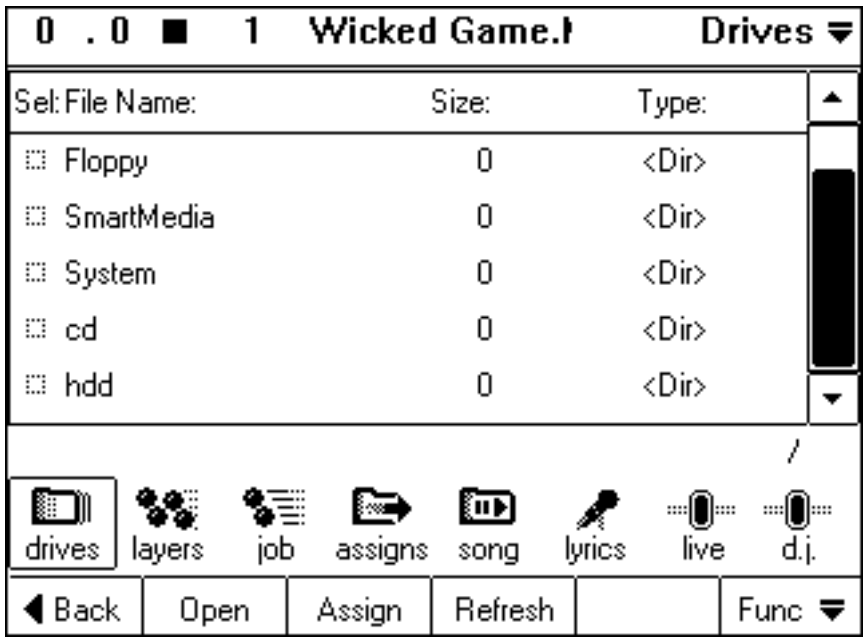
Die Symbolzeile befindet sich wie in allen anderen Modulen, in denen sie vorhanden ist, im unteren Viertel des Bildschirms. Sie bietet einen schnellen Zugriff auf die Bereiche drives, layers, job, assigns, song, lyrics, live und d.j. Vielfach erreichen Sie die Funktionen, die bei den Symbolen hinterlegt sind, auch über das Hauptmenü. Entscheiden Sie selbst, welcher Methode Sie den Vorzug geben.

Tipp… Die Symbolzeile wird hier im Zusammenhang mit dem Modul Player beschrieben. Sie erscheint jedoch auch im Bildschirm [Drives] nach Anwahl des entsprechenden Moduls im Hauptbildschirm.

9.5 Die Symbolzeile im Player / Symbol „drives“

Über das Symbol **drives** gelangen Sie in den Dateimanager. Der Bildschirm selbst ist überschrieben mit **Drives**. Darin können Sie auf alle angemeldeten Datenträger zugreifen, in erster Linie also auf die Festplatte (hdd), das Diskettenlaufwerk (Floppy), den SmartMedia-Schacht (SmartMedia) und das CDROM-Laufwerk (cd). Letzteres ist zum Zeitpunkt der Drucklegung serienmäßig bei der MULTISTATION M2 eingebaut, in Zukunft ist allerdings auch die M8 ab Werk mit eingebautem CDROM-Laufwerk erhältlich. Bis dahin können bereits erworbene M8 und natürlich auch alle später ausgelieferten Geräte nach wie vor mit einem externen SCSI-CDROM-Laufwerk nachgerüstet werden.

Sehen Sie nachstehend eine Abbildung des Bildschirms:



In diesem Bildschirm erhalten Sie außer den üblichen Angaben in der Kopfzeile folgende Informationen:

1 **Sel:** Zeigt wie in der Patchlist an, ob ein Eintrag für eine Bearbeitung ausgewählt ist. Ebenfalls wie in der Patchlist können mehrere Einträge gleichzeitig angewählt werden.

Dies erreichen Sie durch Anwählen von Hand oder über das Funktionen-Menü am unteren rechten Rand des Bildschirms. Wählen Sie darin **File(s)>Select All**. Bedenken Sie jedoch, dass eine Mehrfachauswahl nicht in allen Bereichen Sinn macht.

2 **File Name:** Zeigt den Namen des Eintrags an.

3 **Size:** Zeigt die Größe des Eintrags in an. Wird eine Größe von 0 gezeigt, handelt es sich um einen Ordner (Verzeichnis).

4 **Type:** Zeigt den Dateityp an, bei <Dir> handelt es sich um ein Verzeichnis (einen Ordner).

5 Hierbei handelt es sich um die Angabe des Dateipfads, das Symbol wird oberhalb der Symbolzeile im rechten Teil des Fensters angezeigt. Wenn Sie nur den Schrägstrich sehen, so befinden Sie sich auf der obersten Ebene der Verzeichnisstruktur. Von hier aus können Sie sich nur tiefer in das Dateimenü hinein arbeiten, jedoch nicht weiter aufsteigen. Ein kompletter Pfad kann zum Beispiel lauten: **/hdd/Audio Files/Summer Time.MID**

Tipp… Die oberste Verzeichnisebene erreichen Sie am einfachsten, indem Sie im Ziffernblock der Fernbedienung die Taste mit dem Punkt so lange drücken, bis der gewünschte Bildschirm erscheint. (Gemeint ist die Taste zwischen „0“ und „M“.) Wenn Sie die Taste nur kurz drücken, so bewegen Sie sich jeweils um eine einzige Ebene höher (sofern Sie sich nicht bereits auf der obersten Ebene befinden. Das gleiche Resultat erhalten Sie, indem Sie die Zeile markieren, die als File Name lediglich zwei Punkte (**..**) zeigt. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Open** in der Fußzeile des Bildschirms. Da Sie von der obersten Verzeichnisebene nicht mehr höher aufsteigen können, werden die beiden Punkte dort nicht angezeigt.

9.6 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives]

Alle Funktionen, die Sie im Zusammenhang mit dem Bildschirm Drives ausführen können, finden Sie im **Funktionenmenü „Func“** unten rechts in der Fußzeile. Das Funktionenmenü des Bildschirms ist wie in anderen Bereichen auch mehrstufig aufgebaut, sodass sich nach Anwahl eines Menüpunkts häufig weitere Auswahlfenster öffnen. Wie bei der MULTISTATION üblich können Sie das Funktionsmenü über den Touchscreen öffnen, die darin enthaltenen Menüpunkte entweder über den Touchscreen oder durch Eingabe der angezeigten Ziffern im Ziffernblock. Eine Anwahl mit dem Datenrad ist ebenfalls möglich. Bei Anwahl des Funktionenmenüs im Bildschirm Drives erscheint zunächst ein weiteres Menü. Darin können Sie nun die Funktionen wählen, die sich auf Dateien und Datenträger beziehen, auf die Sie innerhalb der Verzeichnisstruktur Zugriff haben. Im Einzelnen stehen Ihnen die folgenden Funktion zur Verfügung:

9.6.1 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] / Eintrag File(s)

1 **Select All** Alle Einträge werden für eine Bearbeitung markiert.

2 **Delete** Löscht alle selektierten Einträge.

3 **Copy** Lädt alle selektierten Einträge in den Zwischenspeicher, belässt die Originale jedoch an seinem Platz.

4 **Cut** Lädt alle selektierten Einträge in den Zwischenspeicher und löscht die Original aus dem Verzeichnis.

5 **Paste** Lädt den Inhalt des Zwischenspeichers in das aktuell gewählte Verzeichnis.

6 **Copy all** Selektiert alle Einträge des aktuellen Verzeichnisses und kopiert sie in den Zwischenspeicher.

7 **Copy to...** Kopiert den markierten Eintrag unter einem neuen wählbaren Namen an eine neue wählbare Position. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich das Fenster mit der Bildschirmtastatur. Hier können Sie zunächst ein neues Verzeichnis wählen, indem Sie die Schaltfläche **Browse** anklicken und danach das gewünschte Verzeichnis ansteuern. Anschließend können Sie einen neuen Namen vergeben.

8 **Open** Öffnet den angewählten Eintrag und hat somit die gleiche Funktion wie die gleich lautende Schaltfläche in der Fußzeile des Bildschirms Drives.

9 **Assign** Ordnet alle **Audiodateien** des markierten Ordners dem aktuellen Patch zu. Nutzen Sie diese Funktion, um (fertig geschnittene) Audiodateien in einem Durchgang zu einem Audiosong zusammen zu stellen.

10 **Rename** Öffnet den Bildschirm mit der Tastatur und gibt Ihnen damit die Möglichkeit, die gewählte Datei umzubenennen. Näheres zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

11 **Info** Zeigt Ihnen statistische Informationen zur gewählten Datei an.

9.6.2 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] / Eintrag Disk

In diesem Menü haben Sie lediglich zwei Optionen, die nachfolgend beschrieben werden.

1 **Info** zeigt Ihnen den freien Speicherplatz des aktuell gewählten Speichermediums an. Es erscheint ein Dialogfenster mit einem Text ähnlich „There is x MB fee space on disk /hdd/Der freie Speicherplatz auf dem Datenträger beträgt x MB“.

2 **Format Disk** Formatiert den aktuellen Datenträger. **ACHTUNG:** Diese Funktion sollten Sie nur wählen, wenn Sie sich über die Folgen im Klaren sind. Das Formatieren eines Datenträgers löscht alle darauf befindlichen Daten! Nutzen Sie die Funktion, wenn Sie zum Beispiel ein MIDI-File auf eine Diskette kopieren möchten, diese aber noch nicht formatiert wurde. Nachdem Sie den Befehl **Format Disk** mit der Taste [Enter/Yes] bestä-

tigt haben, erscheint die Warnung „All data on /Floppy will be lost! ARE YOU SURE? / Alle Daten auf dem Datenträger werden gelöscht. WOLLEN SIE DEN VORGANG FORTSETZEN?“ Bestätigen Sie mit [Yes], wenn der Datenträger nun formatiert werden soll, ansonsten wählen Sie [Cancel], um den Vorgang abzubrechen. Als nächstes erscheint ein Fenster mit der Frage „Do you want to scan for bad sectors? / Möchten Sie nach fehlerhaften Sektoren suchen?“ Bestätigen Sie mit [Yes], wenn Sie nicht sicher sind, ob der Datenträger wirklich fehlerfrei ist (zum Beispiel bei bereits benutzten Disketten), wählen Sie ansonsten [No]. Der Datenträger wird nun formatiert.

9.6.3 Das Funktionenmenü im Symbol [drives] / Eintrag New

In diesem Menü haben Sie lediglich zwei Optionen, die nachstehend beschrieben werden.

1 **Directory** Erstellt ein neues Verzeichnis (einen neuen Ordner). Es öffnet sich die Bildschirmtastatur. Näheres zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

2 **Text file** Erstellt eine neue Textdatei. Auch hier öffnet sich die Bildschirmtastatur. Näheres zum Umgang damit finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*. Bitte beachten Sie, dass Sie lediglich die Textdatei erzeugen, nicht aber deren Inhalt. Nähere Informationen zur Eingabe eines Textes finden Sie im *Kapitel 9.2.4 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag MediaLinks - auf Seite 65*.

9.6.4 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Drives] / Eintrag MediaFile

In diesem Menü haben Sie ebenfalls zwei Optionen, die nachstehend beschrieben werden.

1 **Save** Speichert das aktuell aktive Patch. Nach Anwählen der Funktion erscheint die Sicherheitsabfrage „Do you want to save current active x file/Möchten Sie die gerade aktive x-Datei speichern“? Wählen Sie **Yes**, um die Datei zu speichern, wählen Sie **No**, um den Vorgang abzubrechen.

2 **Save as...** Gibt Ihnen die Möglichkeit, dass aktuell aktive Patch unter einem anderen Namen zu speichern. Nach Anwählen der Funktion erscheint die Bildschirmtastatur. Näheres zum Umgang damit finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

9.7 Die Fußzeile im Bildschirm [Drives]

Neben dem Funktionenmenü, das in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben wurde, finden Sie in der Fußzeile vier weitere Schaltflächen, die mit Funktionen belegt sind:

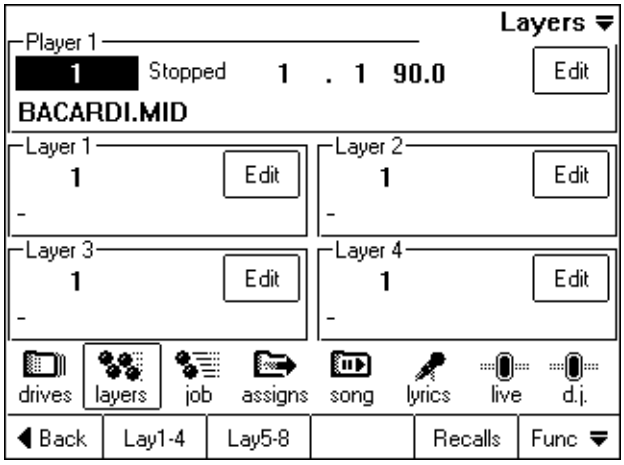
1. **Back** Schaltet in den Bildschirm zurück, den Sie vor dem aktuellen aufgerufen hatten.
2. **Open** Öffnet die aktuell markierte (schwarz hinterlegte) Datei.
3. **Assign** Ordnet alle **Audiodateien** des markierten Ordners dem aktuellen Patch zu. Nutzen Sie diese Funktion, um (fertig geschnittene) Audiodateien in einem Durchgang zu einem Audiosong zusammen zu stellen (s.a.*Kapitel 8.1 - Einen Audiosong erstellen - auf Seite 44*) .
4. **Refresh** Liest den Inhalt eines Datenträgers neu ein, (zum Beispiel nach dem Wechsel einer Diskette - ähnlich „Ansicht aktualisieren“ bei Windows).

9.8 Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“

Dieses Kapitel geht davon aus, dass Ihnen die grundsätzliche Funktion eines Layers bekannt ist. Sollte dies nicht der Fall sein, so schlagen Sie bitte nach in *Kapitel 8.5 - Verstehen, was ein Layer ist - auf Seite 50.*

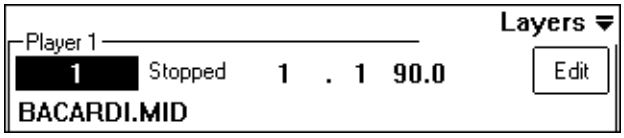
Sie gelangen in den Bildschirm [Layers] entweder über das Symbol **`layers`** in der Symbolzeile des Players oder über das Bedienfeld der Fernbedienung, indem Sie dort die Taste „PERF“ so lange gedrückt halten, bis der Bildschirm erscheint.

Danach erscheint der folgende Bildschirm:



Der Bildschirm ist im Wesentlichen aufgeteilt in die grundlegenden Bereiche **Player 1** und die jeweiligen Bereiche der **Layer 1 - 8**. Sie werden nachfolgend beschrieben:

Bereich Player 1



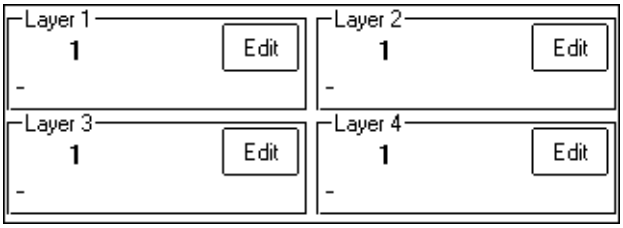
Der Bereich **Player 1** besteht aus vier Zeilen. In der ersten Zeile finden Sie oben rechts den Namen des aktuellen Bildschirms (hier: Layers). Rechts daneben erscheint das Symbol des Auswahlmenüs [▼] über das Sie Zugriff auf das Hauptmenü erhalten.

Die zweite Zeile ist überschrieben mit „Player 1“. An dieser Position wird gegebenenfalls bei zukünftigen Versionen des Betriebssystems zwischen Player 1 und Player 2 unterschieden werden. Zum Zeitpunkt der Drucklegung war diese Funktion noch nicht implementiert.

In der dritten Zeile finden Sie ganz links die Anzeige der aktuellen Patch-Nummer. Hier können Sie die Patch-Nummer frei wählen, die Sie in diesem Bildschirm bearbeiten möchten. Klicken Sie dazu in das Feld, und geben Sie die gewünschte Patch-Nummer über den Ziffernblock ein, oder benutzen Sie das Datenrad. Um das neue Patch zu aktivieren, drücken Sie bitte die Taste [ENTER/YES]. Rechts daneben wird der aktuelle Spielzustand des Players angezeigt (hier: Stopped), gefolgt von der momentanen Taktposition. Ganz rechts wird die Schaltfläche [Edit] angezeigt. Bei Anwahl der Schaltfläche gelangen Sie auf direktem Weg in den Bildschirm [MediaProp], den Sie auch erreichen, wenn Sie in der Symbolzeile das Symbol **song** wählen. Darin haben Sie umfangreiche Editiermöglichkeiten, die im

Einzelnen in *Kapitel 9.19 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“ - auf Seite 91* beschrieben sind. Bitte schlagen Sie für weitere Informationen dort nach.

Bereich Layers



Der Bereich der Layers besteht aus vier identischen Unterbereichen, die zu Beginn mit Layer 1 - 4 beschriftet sind. Da Sie in der MULTISTATION jedoch auf insgesamt 8 Layer zugreifen können, können Sie im aktuellen Fenster über die Schaltflächen [Lay1-4] und [Lay5-8] am unteren Rand des Bildschirms zwischen den beiden Sets umschalten.

In jedem Layer haben Sie zunächst nur wenige Möglichkeiten, die allerdings von enormer Tragweite sind. Für das Verständnis der folgenden Erklärungen ist es deshalb hilfreich, wenn Sie grundsätzlich wissen, wie ein Layer aufgebaut ist und was er bewirkt.

Wenn Sie die Schaltfläche [Edit] anwählen, gelangen Sie in den Bildschirm [MIDI cons]. Von dort aus haben Sie eine Vielzahl weiterer Optionen, die im Einzelnen ab *Kapitel 10. - Das Modul MIDI - auf Seite 113* beschrieben sind. Bitte schlagen Sie dort nach.

In jedem Layer finden Sie ein Feld, das beim erstmaligen Aufruf des Bildschirms mit der Zahl **1** versehen ist. Hier haben Sie die Möglichkeit, in jedem einzelnen Layer bis zu **16384** verschiedene Layer-Programme anzuwählen. Jedes einzelne Layer-Programmen kann unabhängig von allen anderen Layer-Programmen im *gleichen* Layer, und auch unabhängig von allen Layer-Programmen in *anderen* Layers über die Schaltfläche [Edit] verändert werden. Damit können Sie nicht nur zu jeder Zeit bis zu 8 Layers pro Song zu nutzen, sondern darüber hinaus zusätzlich in jedem einzelnen Layer bestimmen, welches der bis zu 16384 Layer-Programme gerade aktiv ist.

Sobald Sie ein Layer-Programm editiert haben, erscheint unter der Programmnummer der Eintrag **(noname)**. Das weist Sie hauptsächlich darauf hin, dass bereits eine Programmierung vorgenommen wurde. Außerdem erscheint es als Hinweis, das Layer-Programmen zur Unterscheidung von anderen Layer-Programmen zu benennen. Sie benennen ein solches Programm, indem Sie das Funktionenmenü **Func** in der Fußzeile des Bildschirms aufrufen und darin **Patch > Rename** anwählen. Es erscheint die Bildschirmtastatur, mit der Sie das Programm benennen können. Näheres zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie in *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

Im Funktionenmenü des Layers-Bildschirms wird der Begriff Patch benutzt. Bitte beachten Sie, dass dieser Begriff bei der Multistation lediglich als Synonym für „Programm“ benutzt wird. Deshalb bezieht sich der Begriff „Patch“ bei der vorstehend beschriebenen Funktion **`Patch > Rename`** auf den Namen des Layer-Programms, nicht jedoch auf ein Patch aus der Patch-Liste. Bitte bedenken Sie: Es wird immer das bearbeitet, was markiert ist (in diesem Fall zum Beispiel das Feld „Layer 1“).

9.9 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers]

Alle Funktionen, die Sie im Zusammenhang mit dem Bildschirm Layers ansonsten ausführen können, finden Sie im **Funktionenmenü „Func“** unten rechts in der Fußzeile. Das Funktionenmenü des Bildschirms ist wie in anderen Bereichen auch mehrstufig aufgebaut, sodass sich nach Anwahl eines Menüpunkts häufig weitere Auswahlfenster öffnen. Wie bei der MULTISTATION üblich können Sie das Funktionsmenü über den Touchscreen öffnen, die darin enthaltenen Menüpunkte entweder über den Touchscreen oder durch Eingabe der angezeigten Ziffern im Ziffernblock. Eine Anwahl mit dem Datenrad ist ebenfalls möglich. Bei Anwahl des Funktionenmenüs im Bildschirm [Layers] erscheint zunächst ein weiteres Menü. Darin können Sie nun die gewünschten Funktionen wählen.

9.9.1 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag Patch

Wenn Sie im Funktionsmenü „Func“ den Eintrag „Patch“ anwählen, erscheint zunächst ein weiteres Menü. Alle Einträge darin beziehen sich auf die bis zu 16384 Patches, die Sie pro Layer bearbeiten können:

1 **Next** Springt zum nächsten Patch und aktiviert es.

2 **Previous** Springt zum vorhergehenden Patch und aktiviert es.

3 **Rename** Öffnet den Bildschirm mit der Tastatur und gibt Ihnen damit die Möglichkeit, die gewählte Datei umzubenennen. Näheres zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

4 **Clear** Löscht den Eintrag in der Patch-Liste, die Patch-Nummer bleibt erhalten.

5 **Insert** Fügt ein leeres Patch ein.

6 **Delete** Löscht das gewählte Patch.

7 **Copy To...** Kopiert das gewählte Patch auf einen Speicherplatz, der im nächsten Fenster einstellbar ist.

8 **Move To...** Verschiebt das gewählte Patch auf einen Speicherplatz, der im nächsten Fenster einstellbar ist.

9 **Swap With...** Vertauscht den Speicherplatz des gewählten Patches mit dem Speicherplatz des Patches, das im nächsten Fenster einstellbar ist.

10 **Recalls...** Bei Anwahl der Funktion öffnet sich ein Fenster. Darin können Sie festlegen, ob im aktuellen Layer ein bestimmtes Patch aus der Patch-Liste aufgerufen werden soll. Das

ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in einem bestimmten Layer ein Routing aufrufen wollen, das Sie innerhalb der Patch-Liste bereits als ganz normales Patch gespeichert haben.

9.9.2 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag Patch File

Wenn Sie im Funktionsmenü „Func“ den Eintrag „Patch File“ anwählen, erscheint zunächst ein weiteres Menü. Alle Einträge darin beziehen sich auf die aktuell geladene Patchlist. Sie finden folgende Funktionen:

1 **Open...** Die Funktion lädt eine neue Patchlist. Nach Anwahl des Menüpunktes gelangen Sie in einen Bildschirm mit der Überschrift „Select file to open“. Sie befinden sich zunächst auf der Festplatte der MULTISTATION und können mit dem Scrollbalken auf der rechten Seite des Fensters nach unten rollen, um sich alle Einträge anzusehen. Sie können jedoch aus dem Bildschirm heraus auch auf alle anderen Datenträger zugreifen. Einträge mit der Endung *.pch stellen Patch Files (also Patch-Listen) dar. Um eine solche Patchlist zu laden, wählen Sie die entsprechende Zeile an und klicken anschließend auf **Accept**. Sollten Sie eigene Patch-Listen in selbst angelegte Ordner gespeichert haben, so öffnen Sie diese Ordner, indem Sie den entsprechenden Eintrag markieren und anschließend **Open** anwählen. Um den Ladevorgang abzubrechen wählen Sie die Schaltfläche **Cancel**.

2 **Save** Diese Funktion speichert die Patchlist. Das ist besonders wichtig, nachdem Sie Änderung an einer Patchlist vorgenommen haben. Nach dem Auslösen des Speichervorgangs erscheint ein Fenster mit der Bestätigung „Patch File saved OK.“. Klicken Sie anschließend auf **Ok**. Bitte merken Sie sich:

Änderungen an einer Patchlist werden nicht automatisch gespeichert. Sie müssen immer explizit über das Funktionenmenü gespeichert werden.

---

3 **Save as...** Mit dieser Funktion können Sie die aktuelle Patchlist unter einem neuen Namen speichern, um zum Beispiel eine Sicherheitskopie zu erstellen. Nach Anwahl des Eintrags erscheint ein Bildschirm mit der Tastatur. Näheres zum Umgang damit finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

4 **New...** Über diese Funktion können Sie eine neue (leere) Patchlist anlegen. Nach dem Anklicken der Schaltfläche erscheint ein Fenster mit der Frage „Do You want to clear all current patches and create a new patch file/Möchten Sie die aktuelle Patchlist schließen und eine neue erstellen?“. Wenn Sie sich nicht sicher sind, klicken Sie auf **No**, ansonsten auf **Yes**. Wenn Sie „Yes “wählen, erscheint ein Bildschirm mit der Tastatur. Geben Sie hier einen neuen Namen, und klicken Sie anschließend auf **Ok**. Näheres zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie im *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*. Bitte denken Sie daran, die neue Patchlist explizit abzuspeichern!

9.9.3 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag PlayMode

In diesem Menü legen Sie den Abspielmodus fest. Sie entscheiden darüber, ob der Player am Ende eines Songs automatisch den nächsten Song in der Patchlist aufruft und abspielt, oder ob der Player in den STOP-Betrieb geht und anhält.

1 **All patches** Die Funktion spielt alle Patches in der aktiven Patchlist automatisch nacheinander ab.

2 **Single patch** Die Funktion spielt nur das gewählte Patch und geht danach in den STOP-Betrieb.

9.9.4 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Layers] / Eintrag MediaLinks

In diesem Menü haben Sie die Möglichkeit, einem Patch der Patch-Liste einen Text zuzuordnen, den Sie selbst eingeben können. Der Text kann anschließend aus dem Hauptbildschirm heraus über das Symbol **`Player`** aufgerufen werden. Die Funktion eignet sich besonders, um Hinweise zu hinterlegen, die für ein bestimmtes Patch gültig sind, wie zum Beispiel Bühnenanweisungen oder Hinweise zur Einstellung von Geräten (etwa im Live-Betrieb). Jedem Patch kann ein eigener Text hinterlegt werden. Nach Anwahl des Eintrags **`MediaLinks`** im Funktionenmenü erscheint zunächst ein weiteres Menü, indem Sie zunächst zwischen **`Edit text`** und **`Remove...`** wählen können. Im Menü **`Edit text`** haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Edit line** Hiermit können Sie eine bereits existierende Textzeile verändern. Der Befehl hat keine Wirkung, wenn noch keine Textzeile vorhanden ist.

2 **Delete line** Löscht die markierte Textzeile.

3 **Insert line** Fügt eine neue Textzeile **vor** der markierten Textzeile ein.

4 **Append Line** Fügt eine neue Textzeile am unteren Ende des Textblatts ein.

5 **Save File** Hiermit können Sie die neu erstellte Textdatei speichern, was auch unbedingt erforderlich ist, denn dies geschieht nicht automatisch. Nach Anwahl der Funktion erscheint der Bildschirm mit der Tastatur. Hier können Sie einen Namen für den neuen Text vergeben. Klicken Sie anschließend auf **`OK`**. Es erscheint daraufhin ein Fenster mit dem Hinweis „Active Patch has no text file assigned. Assign this file?/Dem aktiven Patch wurde noch keine Textdatei zugeordnet. Soll dies jetzt geschehen?“. Wenn Sie auf **`Yes`** klicken, wird die neu erstellte Textdatei dem aktuellen Patch zugeordnet. Wenn Sie auf **`No`** klicken, unterbleibt die Zuordnung, der Text wird jedoch gespeichert, sodass eine Zuordnung später stattfinden kann.

6 **Unlink text from patch** Mit dieser Funktion heben Sie eine bestehende Zuordnung einer Textdatei zu einem Patch auf. Beide Parts werden wieder entkoppelt. Nach Anwahl der Funktion erscheint ein fenster mit der Frage „Do you really want to unlink the file xyz from this patch/Wollen Sie den Text xyz wirklich vom aktuellen Patch entkoppeln?“. Klicken Sie auf **`Yes`**, so werden Patch und Text getrennt, klicken Sie auf **`No`** wird der Vor-

gang abgebrochen. Wenn Sie **Yes** wählen erscheint anschließend die Bestätigung „File was unlinked from patch/Datei wurde vom Patch getrennt.“ Klicken Sie auf **Ok** und der Vorgang ist abgeschlossen.

Tipp… Sie können beliebig viele Textdateien ohne Zuordnung zu einem Patch auf der Festplatte oder einem anderen Datenträger speichern. Die Zuordnung kann jederzeit nachgeholt werden, dabei können gleiche Textdateien auch durchaus verschiedenen Patches zugeordnet werden. Um eine Textdatei einem Patch zuzuordnen reicht es aus, das gewünschte Patch in der Playlist zu markieren. Klicken Sie anschließend auf das Symbol **drives** ganz links in der Symbolleiste. Suchen Sie dann die gewünschte Textdatei auf dem Datenträger und wählen Sie **Open**. Es erscheint ein Fenster mit der Bestätigung „Selected text file is linked to current patch/Die gewählte Textdatei wurde mit dem aktiven Patch verbunden“. Klicken Sie auf **Ok**, um die Zuordnung abzuschließen. In der Patch-Liste sehen Sie, dass in der Spalte „Info:“ beim entsprechenden Patch ein „T“ für Textdatei angefügt worden ist.

Tipp… Um einen Text einzusehen, der einem Patch zugeordnet worden ist, wählen Sie das gewünschte Patch in der Patchlist an. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Text**. Der Text wird angezeigt, gleichzeitig erscheinen in der Fußzeile die Schaltflächen **Edit**, **Delete**, **Insert** und **Save**. Sie entsprechen den weiter oben beschriebenen Funktionen innerhalb des Funktionenmenüs MediaLinks, sodass Sie auch von hier aus das Textfile bei Bedarf ändern können.

9.10 Die Fußzeile im Bildschirm [layers]

Neben dem Funktionenmenü, das in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben wurde, finden Sie in der Fußzeile vier weitere Schaltflächen, die mit Funktionen belegt sind:

1. **Back** Schaltet in den Bildschirm zurück, den Sie vor dem aktuellen aufgerufen hatten.
2. **Lay1-4** Schaltet auf das Bildschirmset mit den Layer 1 - 4.
3. **Lay5-8** Schaltet auf das Bildschirmset mit den Layer 5 - 8.
4. **Recalls...** Bei Anwahl der Funktion öffnet sich ein Fenster in dem Sie festlegen, ob das aktuell aktive Patch in einem bestimmten Layer ein bestimmtes Layerprogramm aufrufen soll.

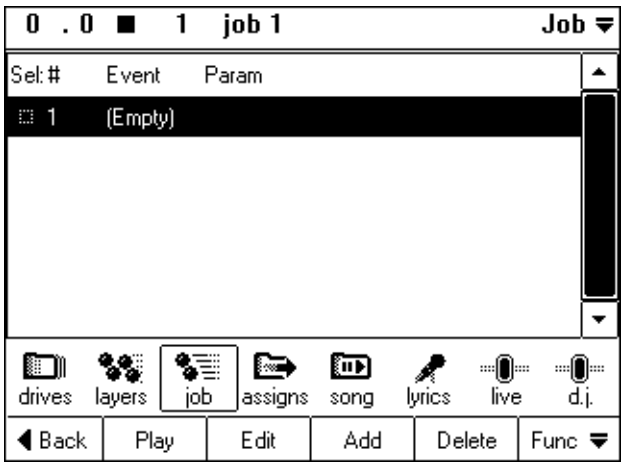
9.11 Die Symbolzeile im Player / Symbol „Job“

Mit einem Job können Sie die Abläufe in der MULTISTATION für den Spielbetrieb so programmieren, dass bestimmte Abläufe ohne Ihr Zutun geschehen. Zu diesem Zweck erstellen Sie eine Befehlsliste, die dann von der MULTISTATION schrittweise abgearbeitet wird. Eine solche Schrittliste, einen Job also, können Sie zum Beispiel dann verwenden, wenn Sie während einer Vorführung Ihre Songs immer in einer ganz bestimmten, vorher festgelegten Reihenfolge spielen.

Ein Job wird wie ein ganz normaler Song in die Patchlist aufgenommen, anschließend kann er wie üblich mit den Laufwerkstasten im Bedienfeld der Fernbedienung oder über die Schaltflächen **Play** und **Stop** in der Fußzeile der Patchlist gestartet und beendet werden. Die Nutzung eines Fußschalters ist ebenfalls möglich, sodass Sie sich im Live-Betrieb voll und ganz auf Ihr Spiel konzentrieren können.

Um einen Job anzulegen suchen Sie einen freien Platz in der Patchlist. Fügen Sie gegebenenfalls über das Funktionenmenü ein leeres Patch ein. Wählen Sie dazu im Hauptbildschirm das Modul **Player** und dann im Funktionenmenü **Func** unten rechts in der Fußzeile die Befehle **Patch > Insert**. Die Frage „Do you really want to INSERT new patch/Wollen Sie wirklich ein neues Patch einfügen?“ beantworten Sie in diesem Fall mit **Yes**.

Klicken Sie nun in der Symbolzeile auf das Symbol **job**. Es erscheint ein Dialogfenster mit dem Hinweis „There is no job linked to current patch. Do you want to create new/Das aktuelle Patch ist nicht mit einem Job verbunden. Möchten Sie einen Job erzeugen?“. Beantworten Sie die Frage mit **Yes**. Anschließend öffnet sich das Fenster mit der Bildschirmtastatur. Näheres zum Umgang damit finden Sie in *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*. Geben Sie mit der Tastatur einen Namen für den Job ein, und klicken Sie anschließend auf **OK**. Es erscheint der folgende Bildschirm:



Der Bildschirm ist ähnlich aufgebaut wie die Patchlist, nur dass hier statt Patches die einzelnen Schritte eines Jobs angezeigt werden. Die einzelnen Spalten im Bildschirm haben folgende Bedeutung:

1 **Sel:** Zeigt an, ob der Schritt selektiert ist. Mehrfachselektion ist auch hier möglich.

2 **#** Zeigt die Schrittnummer an.

3 **Event** Zeigt den Befehl an, der bei Erreichen des Schritts ausgeführt wird. Bei einem neu angelegten Job ohne weitere Einträge wird hier (Empty) angezeigt.

4 **Param** Zeigt zusätzliche Parameter an, die je nach gewähltem Befehl unterschiedlich sein können. Wenn der Befehl **`Wait:`** gewählt wurde, wird im Feld Param zum Beispiel der Eintrag **`song time bbt 5:0:0`** angezeigt.

Die einzelnen Schritte des Jobs können wie üblich mit dem Datenrad angesteuert und durch Anklicken markiert werden.

9.12 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job]

Alle Funktionen, die Sie im Zusammenhang mit dem Bildschirm [Job] ausführen können, finden Sie im **Funktionenmenü „Func“** unten rechts in der Fußzeile. Das Funktionenmenü des Bildschirms ist wie in anderen Bereichen auch mehrstufig aufgebaut, sodass sich nach Anwahl eines Menüpunkts häufig weitere Auswahlfenster öffnen. Wie bei der MULTISTATION üblich können Sie das Funktionsmenü und die darin enthaltenen Menüpunkte über den Touchscreen öffnen oder durch Eingabe der angezeigten Ziffern im Ziffernblock. Bei Anwahl des Funktionenmenüs im Bildschirm [Drives] erscheint zunächst ein weiteres Menü. Darin können Sie nun die einzelnen Funktionen anwählen, die sich auf die Bearbeitung von Jobs beziehen. Im Einzelnen stehen Ihnen die folgenden Funktion zur Verfügung:

9.12.1 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] / Eintrag Step>

Nach Anwahl des Menüeintrags **`Step>`** haben Sie vier Optionen, die nachstehend beschrieben werden:

1 **Modify** Öffnet das Fenster [Edit Job Step]. Hier wird eingestellt, welche Aktion einem Schritt zugeordnet wird. Bitte lesen nach in *Kapitel 9.14 - Der Bildschirm [Edit Job Step] - auf Seite 83*.

2 **Delete** Löscht den markierten Schritt aus der Schrittliste.

3 **Insert above** Fügt einen Schritt oberhalb des markierten Schritts ein.

4 **Insert below** Fügt einen Schritt unterhalb des markierten Schritts ein.

9.12.2 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] / Eintrag Selection>

Nach Anwahl des Menüeintrags **Selection>** haben Sie fünf Optionen, die nachstehend beschrieben werden:

1 **Copy** Kopiert die selektierten Schritte in den Zwischenspeicher. Die Originaleinträge bleiben an ihrer Position.

2 **Cut** Kopiert die selektierten Schritte in den Zwischenspeicher. Die Originaleinträge werden gelöscht (ausgeschnitten).

3 **Paste After** Fügt den Inhalt des Zwischenspeichers hinter dem markierten Schritt ein.

4 **Paste Before** Fügt den Inhalt des Zwischenspeichers vor dem markierten Schritt ein.

5 **Delete** Löscht alle selektierten Schritte.

9.12.3 Das Funktionenmenü im Bildschirm [Job] / Eintrag Job>

Nach Anwahl des Menüeintrags **Job>** haben Sie fünf Optionen, die nachstehend beschrieben werden:

1 **Job Save** Speichert den Job. Anschließend öffnet sich ein Infofenster mit der Nachricht „Job saved/Job gespeichert“.

2 **Job Save as** Speichert den Job unter einem anderen Namen. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich das Fenster mit der Bildschirmtastatur. Geben Sie hier einen neuen Namen ein. Näheres zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie in *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

3 **Job Link New** Verknüpft den Job mit dem aktuellen Patch

4 **Job Unlink** Hebt die Verknüpfung eines Jobs mit einem Patch auf.

5 **Job Clear** Löscht alle Einträge in der Schrittliste.

9.13 Die Fußzeile im Bildschirm [Job]

Neben dem Funktionenmenü, das in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben wurde, finden Sie in der Fußzeile fünf weitere Schaltflächen, die mit Funktionen belegt sind:

1 **Back** Schaltet in den Bildschirm, den Sie vor dem aktuellen gewählt hatten.

2 **Play** Startet den Job und arbeitet die Schrittliste ab.

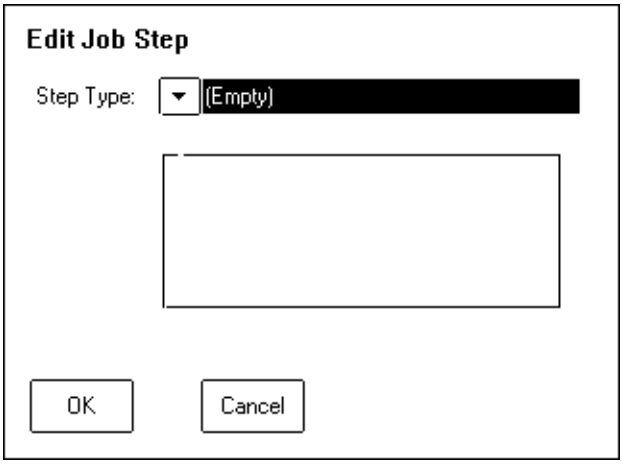
3 **Edit** Ruft den Bildschirm [Edit Job Step] auf, in dem Sie den aktuellen Schritt bearbeiten können.

4 **Add** Fügt einen Schritt ein und ruft direkt den Bildschirm [Edit Job Step] auf, in dem Sie den Schritttyp bestimmen können.

5 **Delete** Löscht den markierten Schritt aus der Jobliste.

9.14 Der Bildschirm [Edit Job Step]

In diesem Bildschirmen definieren Sie die einzelnen Schritte eines Jobs. Sie öffnen den Bildschirm aus der Symbolzeile heraus (zum Beispiel in der Patch-Liste), indem Sie zunächst auf das Symbol **Job** klicken. Öffnen Sie dann das Funktionenmenü **Func** unten rechts in der Fußzeile, und wählen Sie darin **Step > Modify**, oder klicken Sie die Schaltfläche [Edit] an, wenn Sie sich bereits im Bildschirm **Job** befinden. Nun öffnet sich der gewünschte Bildschirm.



Im Feld **Step Type** erhalten Sie über das Auswahlmenü [▾] Zugriff auf sämtliche möglichen Schrittarten. Folgende Schrittarten stehen Ihnen zur Verfügung:

1 **(Empty)** Leerer Schritt ohne Funktion; nutzen Sie diesen Typ als Platzhalter bei der Erstellung einer Schrittliste. Das kann dann nützlich sein, wenn Sie zwar wissen, dass an dieser Stelle ein Schritt eingefügt werden soll, Ihnen der Schritttyp aber noch nicht bekannt ist.

2 **Activate patch** Aktiviert ein wählbares Patch. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich ein Fenster, in dem Sie das Patch angeben können. Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf **OK**, wenn Sie die Auswahl übernehmen möchten. Klicken Sie auf **Cancel**, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

3 **Play** Spielt das Patch und entspricht damit einem Druck auf die PLAY-Taste im Bedienfeld der Fernbedienung.

4 **Pause** Hält die Wiedergabe an und entspricht damit dem einmaligen Druck auf die STOP-Taste im Bedienfeld der Fernbedienung. Die Songposition wird nicht verändert, ein anschließendes Kommando START spielt den Song ab der selben Position weiter.

5 **Stop** Stoppt die Wiedergabe und entspricht damit dem zweimaligen Druck auf die STOP-Taste im Bedienfeld der Fernbedienung. Die Songposition wird an den Anfang des Songs gesetzt, ein anschließendes Kommando START spielt den Song von vorne ab.

6 **Send MIDI data** Eröffnet die Möglichkeit, MIDI-Daten (System-Exclusive-Daten/Sys-Ex-Daten) in die Schrittliste aufzunehmen. Dabei handelt es sich um ein Datenformat, dass eine weit reichende Programmierung eines angeschlossenen MIDI-Geräts über den MIDI-Standard ermöglicht. Für die Programmierung von Sys-Ex-Daten ist ein umfangreiches Fachwissen vonnöten, das in diesem Handbuch nicht vermittelt werden kann. Bitte greifen Sie hier auf Fachliteratur zurück

Sie sollten in diesem Fenster nur dann Daten eingeben, wenn Sie sich über die Folgen im Klaren sind. Fehlerhafte Sys-Ex-Daten können MIDI-Geräte so umprogrammieren, dass eine ordnungsgemäße Funktion nicht mehr möglich ist.

7 **Wait: song end** Spielt den aktuellen Song bis zum Ende ab und wartet dann auf einen neuen Befehl.

8 **Wait: song start** Wartet auf das Starten des Songs durch den Benutzer.

9 **Wait: song time bbt** Spielt den Song bis zu einer definierbaren Songposition ab und wartet dann auf einen neuen Befehl. Wenn Sie diesen Schritt auswählen, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die gewünschte Songposition im Format Bar/Beat/Tick (Takt/Schlag/Tick) eingeben können. Nach Eingabe der Songposition drücken Sie bitte die Taste **OK**.

10 **Wait: song time ms** Spielt den Song so lange ab, bis eine definierbare Zeitdauer vergangen ist und wartet dann auf einen neuen Befehl. Wenn Sie diesen Schritt wählen, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die gewünschte Zeitdauer in Millisekunden angeben können. Nach der Eingabe drücken Sie bitte die Taste **OK**.

11 **Wait: step time bbt** Wartet eine in Bars, Beat und Ticks definierbare Zeitdauer und arbeitet danach die Schrittliste weiter ab.

12 **Wait: step time ms** Wartet eine in Millisekunden definierbare Zeitdauer und arbeitet danach die Schrittliste weiter ab.

13 **Wait footswitsch1 step** Wartet auf Drücken des Fußschalters 1.

14 **Wait footswitsch2 step** Wartet auf Drücken des Fußschalters 2.

15 **Wait any footswitch step** Wartet auf Drücken eines beliebigen Fußschalters.

16 **Goto step** Springt zu einem wählbaren Schritt in der Schrittliste und bildet somit eine Schleife, die so lange läuft, bis der Job beendet wird. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich ein Fenster, in dem der gewünschte Schritt im Feld **Step** eingegeben werden kann. Um das Fenster zu schließen, drücken Sie die Schaltfläche **OK**.

Um einen Job zu beenden, schalten Sie über die Symbolzeile **job** in den zugehörigen Bildschirm (falls Sie sich nicht ohnehin dort befinden). Wählen Sie dann die Schaltfläche [Quit) und beantworten Sie die Frage „Quit job execution? / Job beenden?“ mit **Yes**. Zusätzlich kann ein Job durch langes Drücken der taste [Stop] beendet werden.

Hier nun ein Beispiel für einen einfachen Job:

Schritt	Event	Param
1	Activate	P1#1: Wicked Game
2	Play	
3	Wait:	song end
4	Activate	P1#2: Truly Madly
5	Play	
6	Wait:	song end
7	Stop	

Dabei geschieht folgendes:

1. Das Patch „Wicked Game“ wird aktiviert. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie das Patch von Hand aufrufen und anschließend die Taste [ENTER/YES] drücken würden.
2. Der Song wird abgespielt. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie im Bedienfeld der Fernbedienung die Taste [START] gedrückt hätten.
3. Der Song wird bis zum Ende abgespielt.
4. Das Patch „Truly Madly“ wird aktiviert. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie das Patch von Hand aufrufen und anschließend die Taste [ENTER/YES] drücken würden.
5. Der Song wird abgespielt. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie im Bedienfeld der Fernbedienung die Taste [START] gedrückt hätten.
6. Der Song wird bis zum Ende abgespielt.
7. Der Player wird gestoppt.

Sie sehen also, dass die Funktion „Job“ streng logisch aufgebaut ist, und darin liegt vielleicht die einzige Hürde, die Sie nehmen müssen. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass ein Job zwei Songs der Patchlist hintereinander abspielt, reicht es nicht aus, den Befehl **Play** zu benutzen. Sie müssen die Aktion wirklich in einzelne Bestandteile zerlegen und den Job dem obigen Beispiel entsprechend programmieren.

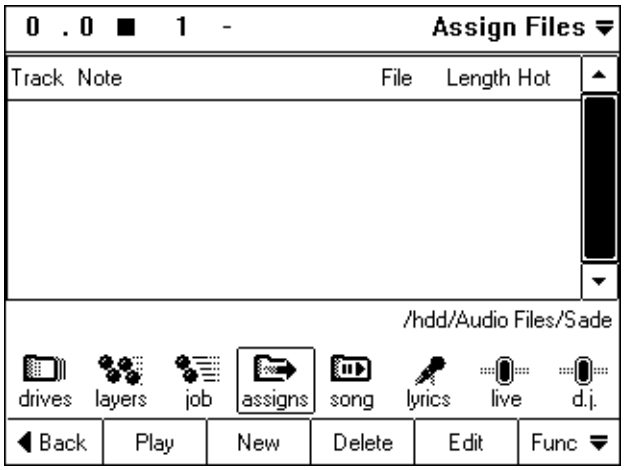
Während eines laufenden Jobs sind Sie nicht zwingend an die vorprogrammierte Abfolge gebunden. Über die Tasten [FWD] und [REW] können Sie sich jederzeit im Job vor- und zurück bewegen und damit von Hand den nächsten Schritt einleiten.

9.15 Die Symbolzeile im Player / Symbol „assign“

Nachdem Sie das Symbol „assign“ angewählt haben, öffnet sich der Bildschirm „Assign Files“. In diesem Bildschirm nehmen Sie die Zuordnung von Audiodateien zum aktiven Patch vor. Das ist zum Beispiel dann notwendig, wenn Sie ein Multifile oder einen Audiosong aus bis zu acht Audiodateien zusammen stellen wollen. Für grundsätzliche Erklärungen zur Erstellung eines Audiosongs schlagen Sie bitte nach in*Kapitel 8.1 - Einen Audiosong erstellen - auf Seite 44*.

Hinweis: Um einen Song zu erstellen, der lediglich aus einer einzigen Audiodatei besteht, ist ein Arbeiten im Bildschirm **Assign Files** nicht erforderlich. Stattdesen wählen Sie einfach ein leeres Patch an und laden die gewünschte Audiodatei über das Symbol **drives** - fertig.

Sehen Sie zunächst eine Abbildung des Bildschirms [Assign Files]:



Sie erhalten darin zunächst folgende Informationen:

1 **Track** Hier wird die Nummer der Audiospur angezeigt. Insgesamt können **acht** Audiospuren mit Audiodateien belegt werden., die durch die Track-Nummern 1 - 8 repräsentiert werden.

2 **Note** Hier wird die Note angezeigt, die als Triggernote benutzt wird. Das ist zunächst von Bedeutung bei der Erstellung eines Multifiles, da durch die Triggernote die Audiodatei ausgelöst wird. Daneben ist die Note von Bedeutung bei der Erstellung eines Audiosong aus einzelnen Audiodateien. Auch hierbei müssen den Audiodateien Noten zugeordnet werden, dabei darf eine Note pro Audiotrack nur ein einziges Mal vorkommen.

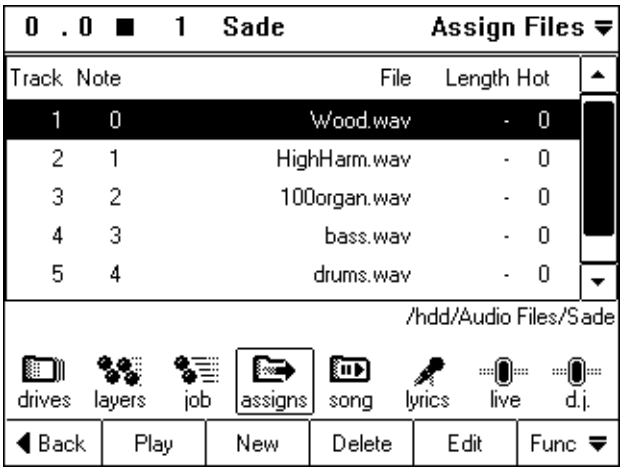
3 **File** Zeigt den Namen einer Audiodatei an.

4 **Length** Zeigt die Länge einer Audiodatei an.

5 **Hot** Zeigt an, ob die Datei beim Aktivieren des aktuellen Patches vorgeladen wird. Bei diesem Vorgang wird der Anfang der Datei in den Arbeitsspeicher geladen, sodass die Datei unmittelbar beim Starten des Songs abspielbereit ist.

Unterhalb des Hauptfensters wird auf der rechten Seite des Bildschirms der Dateipfad angezeigt. So wissen Sie immer, in welchem Verzeichnis Sie sich befinden.

Ist der aktive Song (das aktive Patch) nicht mit Audiodateien verknüpft, werden im Hauptbereich des Bildschirms [Assign Files] keine Daten angezeigt. Wie der Bildschirm bei erstellten Verknüpfungen aussieht sehen Sie in der nächsten Abbildung:



9.16 Die Fußzeile im Bildschirm [Assign Files]

Neben dem Funktionenmenü, das in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben wurde, finden Sie in der Fußzeile vier weitere Schaltflächen, die mit Funktionen belegt sind:

1 **Play** Mit dieser Schaltfläche können Sie eine markierte Audiodatei solo abhören. Bitte verwechseln Sie diese Funktion nicht mit gleich lautenden Funktionen im Bildschirm [Patches] oder mit der Taste im Bedienfeld der Bedienungsanleitung. Im Gegensatz zum separaten Abspielen einer markierten Audiodatei im Bildschirm [Assign Files] wird in den anderen Bildschirm immer das aktuell aktive Patch abgespielt (in der Regel also: der komplette Song).

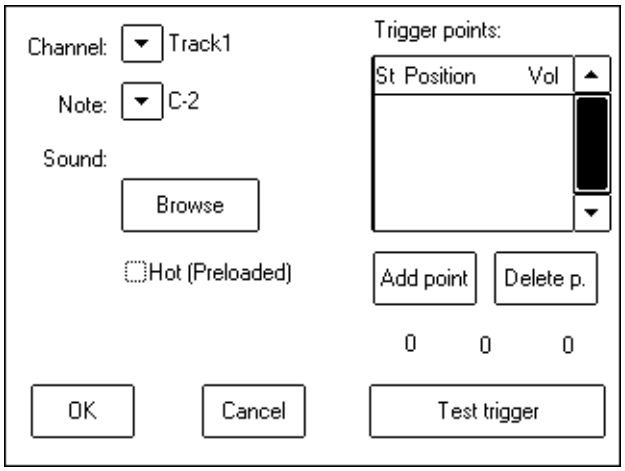
2 **New** Öffnet den Bildschirm, in dem die eigentliche Zuordnung von Audiodateien stattfindet. Der Bildschirm wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

3 **Delete** Löscht die markierte Zeile und damit die Verknüpfung des Patches mit der angegebenen Audiodatei.

4 **Edit** Nach Anwahl dieser Schaltfläche öffnet sich der Bildschirm, in dem die Einzelheiten der Verknüpfung verändert werden können. Es handelt sich um den gleichen Bildschirm, der sich auch bei Anwahl der Schaltfläche **New** öffnet; er wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

9.17 Die Verknüpfung von Audiodateien mit dem aktuellen Patch

Nach Anwahl der Schaltfläche New oder Edit in der Fußzeile des Bildschirms [Assign Files] öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm haben Sie folgende Optionen:

1 **Channel** Hier stellen Sie ein, auf welchem der acht Audiokanälen, die Ihnen in der MULTISTATION zur Verfügung stehen, Sie die Audiodatei in diesem Bildschirm abspielen möchten.

2 **Note** Hier stellen Sie ein, welche Note Sie als Triggernote benutzen möchten. Bei der Erstellung eines MULTIFile muss hier die Note angewählt werden, die im MIDI-File als Triggernote vorgesehen ist. Bei der Zuordnung mehrerer Audiodateien zu einem reinen Audiosong wählen Sie hier beliebige Noten. Beachten Sie bitte, dass diese Noten in jedem Audiokanal der MULTISTATION nur einmal vorkommen dürfen.

3 **Sound** Hier wird der Dateiname einer über die Schaltfläche [Browse] ausgewählten Audiodatei angezeigt.

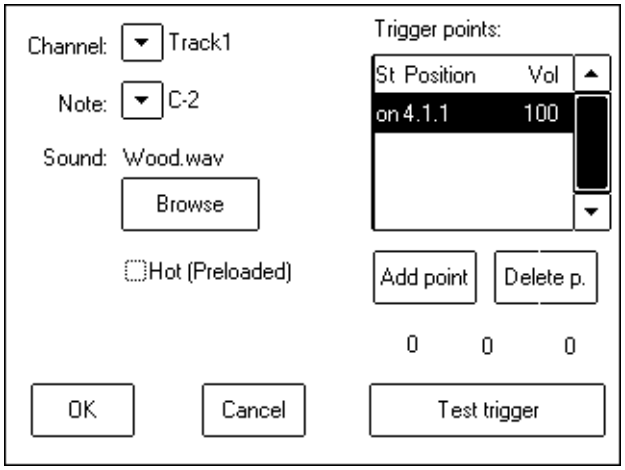
4 **Browse** Öffnet den Dateimanager, in dem Sie das Dateisystem eingebaute oder angeschlossene Datenträger öffnen und durchsuchen können. Wählen Sie hier die Audiodatei aus, die Sie mit dem aktuellen Patch verknüpfen wollen. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Accept]. Um einen Ordner zu öffnen, benutzen Sie die Schaltfläche [Open]. Wollen Sie die Bearbeitung verwerfen und zum vorherigen Fenster zurück kehren, so wählen Sie die Schaltfläche [Cancel].

5 **Hot (Preloaded)** Hier wählen Sie, ob die angewählte Audiodatei beim Aktivieren des aktuellen Patches vorgeladen wird. Dabei wird der Anfang der Datei in den Arbeitsspeicher geladen, sodass die Datei unmittelbar beim Starten des Songs abspielbereit ist. In aktuellen Betriebssystem-Versionen ist die Funktion standardmäßig aktiviert.

6 **Trigger Points:** In diesem Feld rechts oben im Bildschirm werden die Taktpositionen der von der MULTISTATION in einem MIDI-File erkannten Triggernoten angezeigt. Bitte beachten Sie, dass die MULTISTATION eine von Ihnen als Triggernote gedachte Note nicht automatisch als solche erkennt. Damit eine Note in einem MIDI-File als Triggernote erkannt wird, muss sie zuerst im Feld [Note:] des beschriebenen Bildschirms eingestellt werden. Danach werden **alle** Noten mit der eingestellten Tonhöhe als Triggernoten erkannt und angezeigt.

Bitte beachten Sie, dass Sie vor der Erstellung eines MULTIFiles eine Spur als Triggerspur definieren müssen. Das geschieht im Bildschirm [MediaProp], den Sie über das Symbol [song] der Symbolzeile erreichen. Für weitere Informationen dazu schlagen Sie bitte nach im *Kapitel 9.19 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“ - auf Seite 91*.

In der nachfolgenden Abbildung wurde ein Triggerpunkt an Taktposition 4/1/1 erkannt:



7 **Add point** Mit dieser Schaltfläche fügen Sie einen weiteren Triggerpunkt ein. Bitte beachten Sie, dass sich ein neuer Triggerpunkt immer auf die im Feld [Note:] eingestellte Notennummer bezieht. Der neue Triggerpunkt wird zunächst immer an der Taktposition eingefügt, die unterhalb der Schaltfläche [Add point] in Takten, Schlägen und MIDI-Ticks angezeigt wird. Um die Taktposition zu verändern, wählen Sie das gewünschte Feld an und geben den neuen Wert über den Ziffernblock oder das Datenrad ein. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie einen neuen Triggerpunkt einfügen wollen, sich aber die Bearbeitung des MIDI-Files im Computer und das dazu notwendige Übertragen in den Rechner und wieder zurück ersparen möchten. Nutzen Sie diese Funktion auch, wenn Sie merken, dass ein Triggerpunkt nicht an der richtigen Position sitzt. Geben Sie in diesem Fall die neue Position über Add Point ein. Bitte beachten Sie, dass der Triggerpunkt, den Sie verändern möchten, im Fenster mit der Überschrift [Trigger points:] markiert sein muss.

8 **Delete Point** Löscht den markierten Triggerpunkt aus der Liste.

9 **0/0/0** Stellen Sie hier die Taktposition ein, wenn Sie die Position eines erkannten Triggerpunkts verändern möchte. Nutzen Sie dazu einweder den Ziffernblock und bestätigen die Eingabe mit der Taste [ENTER/YES], oder benutzen Sie das Datenrad.

10 **Test trigger** Beim Anwählen dieser Schaltfläche wird der definierte Trigger im Gesamtzusammenhang des Songs testweise abgespielt. Sie Beenden die Wiedergabe durch Drücken der Taste [STOP] im Bedienfeld der Fernbedienung.

11 **OK** Übernimmt die Einstellungen des gesamten Bildschirms und schließt das Fenster.

12 **Cancel** Schließt das Fenster und verwirft alle Änderungen. Es wird der Zustand wieder hergestellt, in dem sich die MULTISTATION nach dem letzten Bestätigen mit der Schaltfläche [OK] befunden hat.

Je nachdem, welche Veränderungen Sie in dem Fenster vorgenommen haben, erscheint bei Anwahl der Taste [Cancel] eine Sicherheitsabfrage: „MIDI file is changed (by trigger notes edit). Do you want to save it now/Das MIDI-File wurde durch Editieren von Trigger-Noten verändert. Wollen Sie die Änderungen behalten?“. Wählen Sie **Yes**, um die

Änderungen zu übernehmen, wählen Sie **No**, um die Änderungen zu verwerfen. Nach dem Schließen des Fensters befinden Sie sich wieder im Bildschirm [Assign Files]. Dort tauchen die neu zugeordneten Audiodateien mit den entsprechenden Triggernoten im Hauptbereich des Fensters auf. Wollen Sie später die Zuordnung einer Audiodatei verändern, so markieren Sie die gewünschte Datei im Hauptfenster und wählen dann die Schaltfläche [Edit].

9.18 Das Funktionenmenü im Bildschirm [assigns]

Im Funktionenmenü des Bildschirms [assigns] haben Sie folgende Optionen:

1 **Edit** Öffnet das Fenster zur Auswahl und Definition von Audiodateien und Triggerpunkten. Die darin enthaltenen Funktionen sind beschrieben in *Kapitel 9.16 - Die Fußzeile im Bildschirm [Assign Files] - auf Seite 87*.

2 **Delete** Löscht die markierte Zeile und damit die Verknüpfung des Patches mit der angegebenen Audiodatei.

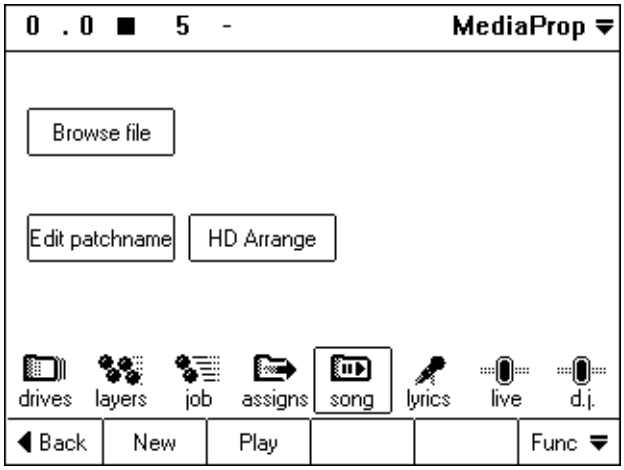
3 **New** Öffnet den Bildschirm, in dem die eigentliche Zuordnung von Audiodateien stattfindet. Der Bildschirm wird beschrieben im *Kapitel 9.17 - Die Verknüpfung von Audiodateien mit dem aktuellen Patch - auf Seite 88*.

4 **Layers** Zuordnungen von Sounds zu einem Patch können auch für Layers vorgenommen werden. Nach Anwahl des Eintrags **Layers** können Sie im nachfolgenden Fenster den Layer wählen, den Sie bearbeiten möchten. Bitte schlagen Sie in diesem Zusammenhang auch nach im Kapitel 8.5 - Verstehen, was ein Layer ist - auf Seite 50.

5 **Play** Spielt die markierte Audiodatei ab.

9.19 Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“

Nachdem Sie in der Symbolzeile das Symbol **song** angewählt haben, öffnet sich der Bildschirm [MediaProp]. Er ändert sein Aussehen in Abhängigkeit davon, ob Sie einen Audiosong oder einen reinen MIDI-Song aktiviert haben. Nachstehend wird zunächst der Bildschirm beschrieben, wie er sich Ihnen bei einem aktivierten Audiosong darbietet.



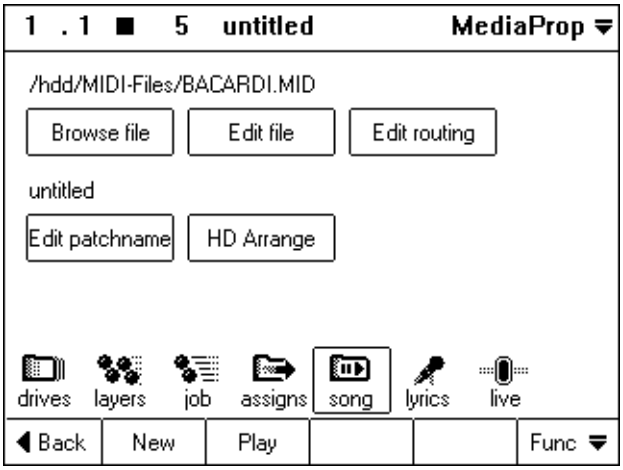
In diesem Bildschirm haben Sie folgende Optionen:

1 **Browse File** Öffnet den Dateimanager, in dem Sie eingebaute oder angeschlossene Datenträger öffnen und durchsuchen können. Wenn Sie hier eine Datei anwählen, wird sie auf den aktuellen Platz in der Patchlist geladen und kann danach mit den Laufwerksfunktionen der Fernbedienung gestartet werden.

2 **Edit patchname** Öffnet die Bildschirmtastatur, in der Sie die Datei umbenennen können. Weitere Informationen zur Bildschirmtastatur finden Sie in *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

3 **HD Arrange** Öffnet den Bildschirm HD Arrange, in dem Sie einen Überblick über Audiodateien erhalten, die dem aktuellen Song zugeordnet sind. Näheres dazu erfahren Sie in *Kapitel 9.20 - HD Arrange - auf Seite 95.*

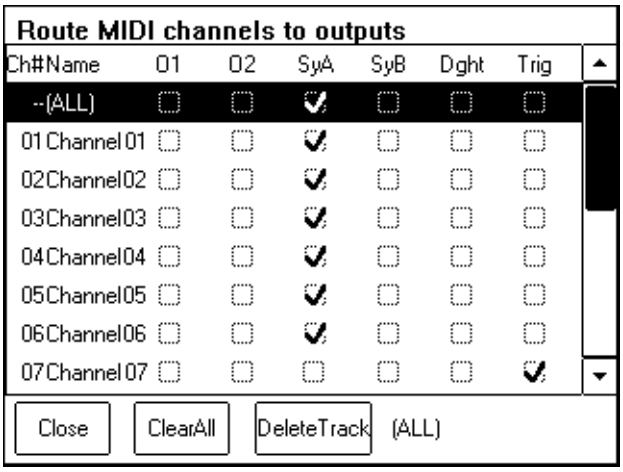
Handelt es sich beim aktiven Patch um eine MIDI-Datei oder eine Datei, in der *auch* MIDI-Daten enthalten sind (MULTIFile), so stellt sich der Bildschirm folgendermaßen dar:



Hier haben Sie *zusätzlich* folgende Optionen:

1 **Edit file** Nach Anwahl dieser Schaltfläche öffnet sich der Bildschirm **MIDI file edit**. Hier haben Sie die Möglichkeit, das MIDI-File zu editieren. Die Möglichkeiten entsprechen prinzipiell in etwa denen, die Sie bei der Anwendung einer entsprechenden Software in einem Computer hätten, allerdings sind die grafischen Möglichkeiten aufgrund der zur Verfügung stehenden Displaygröße eingeschränkt. Der Bildschirm **MIDI file edit** wird im nächsten Kapitel ausführlich erklärt.

2 **Edit routing** Nach Anwahl dieser Schaltfläche öffnet sich der Bildschirm **Route MIDI Tracks to outputs**. Über diesen Bildschirm können Sie einzelne Spuren des aktuellen MIDI-Files an bestimmte Ziele routen. Sehen Sie zunächst eine Abbildung des Bildschirms, hier bei der Multistation M2:



Der Bildschirm sieht nur auf den ersten Blick umfangreich aus, bei näherer Betrachtung ist er jedoch völlig logisch aufgebaut und schnell erfassbar.

Auf der linken Seite finden Sie in der Spalte **Ch#** die Nummern aller MIDI-Spuren im aktuellen MIDI-File. Rechts daneben finden Sie in der Spalte **Name** den Spurnamen, so wie er im MIDI-File verzeichnet ist. Bitte beachten Sie, dass eine Aufteilung nach Spuren und damit auch die Eintragung von Spurnummern und -namen nur bei Standard-MIDI-Files der Kategorie 1 möglich ist.

Der Rest des Bildschirms rechts neben diesen beiden Spalten ist mit Auswahlfeldern gefüllt, über die Sie einzelne MIDI-Spuren an bestimmte Ziele routen können. Diese Ziele finden Sie in der obersten Zeile des Hauptbereichs bezeichnet, von links nach rechts zunächst die Ziele **01 - 02** bei der MULTISTATION M2 bzw. **01 - 08** bei der MULTISTATION M8. Das bezeichnet die jeweils vorhandenen MIDI-Ausgänge an der Rückseite des Geräts, dementsprechend 2 Ausgänge bei der M2 und acht Ausgänge bei der M8. Dadurch können Sie auf einfache Weise bestimmte Spuren des MIDI-Files über einen dieser Ausgänge an einen bestimmten Klangerzeuger routen. Wenn Sie zum Beispiel neben der internen Klangerzeugung der MULTISTATION auf MIDI-Kanal 10 einen externen Drum-Computer benutzen möchten, so schließen Sie diesen an einen MIDI-Ausgang an. Routen Sie anschließend die Drum-Spur nicht an SyA (die interne Klangerzeugung der MULTISTATION), sondern an den Ausgang, an den der Drumcomputer angeschlossen ist.

Über die Einträge **SyA** und **SyB** erhalten Sie Zugriff auf die beiden voneinander unabhängigen internen Klangerzeuger der MULTISTATION. Wenn Sie einen MIDI-Song auf ein ansonsten leeres Patch laden, sind in der Grundeinstellung alle MIDI-Spuren zunächst an das Ziel SyA geroutet, sodass Sie das MIDI-File sofort anhören können.

Neben den beiden internen Klangerzeugern können Sie über das Ziel **Dgh** ein sogenanntes Daughterboard ansprechen. Dabei handelt es sich um eine Hardware-Erweiterung in Form einer Zusatzplatine. Eine solche Zusatzplatine enthält in der Regel einen Wavetable-Synthesizer mit festen oder auch austauschbaren Klängen. Damit ist es also möglich, den internen Klangvorrat (der ja auch schon auswechselbar ist) mit einer zusätzlichen Auswahl an Klängen zu erweitern. Außerdem erhöht sich dadurch die Anzahl der gleichzeitig erklingenden unterschiedlichen Spuren.

Die Spur rechts außen trägt die Überschrift **Trig**, womit die **Triggerspur** bezeichnet wird. Diese Spalte ist von Bedeutung bei der Erstellung von MULTIFiles.

Die oberste Zeile der Spurliste ist mit **--(ALL)** bezeichnet. Wenn Sie hier ein Ausgangsrouting vornehmen, werden auf einen Schlag alle Felder der entsprechenden Spalte selektiert. Setzen Sie also einen Haken im Feld **--(ALL)/SyA**, wenn Sie *alle* Spuren des MIDI-Files an den Synthesizer A senden wollen.

Am unteren Rand des Bildschirms finden Sie abschließend drei Schaltflächen und ein Feld mit wechselndem Inhalt. Hier haben Sie folgende Optionen:

1 **Close** Schließt das Fenster und führt Sie zurück in den Bildschirm [MediaProp].

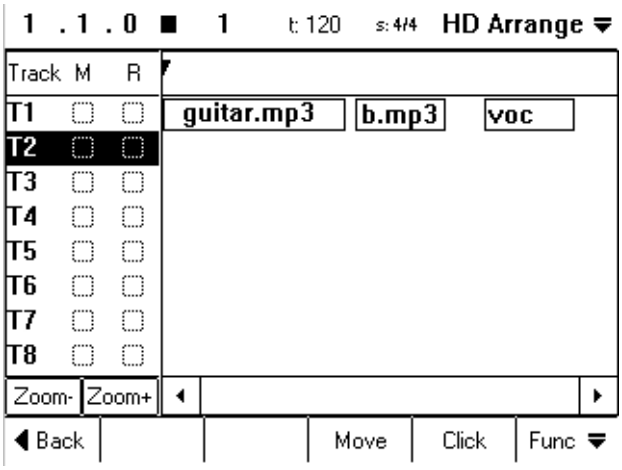
2 **ClearAll** Löscht alle gesetzten Haken.

3 **DeleteTrack** Diese Funktion löscht die markierte (schwarz eingefärbte) MIDI-Spur aus dem MIDI-File. Gehen Sie damit also entsprechend umsichtig vor. Sicherheitshalber erscheint beim Anwählen der Funktion die Frage: „Are you sure to delete MIDI track (x)/Möchten Sie die Spur (x) wirklich löschen?“. Wählen Sie **Yes**, wenn Sie die Spur löschen wollen, wählen Sie **No**, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten. Wenn Sie mit **Yes** bestätigen, erscheint anschließend der Hinweis „MIDI track (no.: x) deleted/MIDI-SPur Nr. x gelöscht). Achtung: Der Vorgang ist nicht widerrufbar.

4 **(...)** In der Klammer wird lediglich der Name der aktuell angewählten Spur angezeigt.

9.20 HD Arrange

Nachdem Sie im Bildschirm **`MediaProp`** die Schaltfläche [HD Arrange] angeklickt haben, öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Obere Reihe ganz links:** Hier wird die ktuelle Songposition angezeigt. Sie kann verändert werden, indem Sie den gewünschten Bereich markieren und anschließend einen Wert eingeben, entweder direkt über den Ziffernblock oder mit dem Datenrad. Die Songposition wird wie üblich im Format *Takt:Viertel:Tick* angezeigt.

2 **Rechts daneben** wird die Nummer des aktuellen Patchs angezeigt.

3 **t:** Hier wir das aktuelle Tempo des Songs angezeigt. Es kann nur verändert werden, wenn noch keine Audiospur zugeordnet wurde.

4 **s:** Hier wird die Taktart des Songs angezeigt, sie kann nicht verändert werden.

5 **Track** Bezieht sich auf die senkrecht darunter angeführten Bezeichnungen **T1** bis **T8** und bezeichnet die bis zu acht Audiospuren, welche die Multistation maximal gleichzeitig abspielen kann.

6 **M** Bezieht sich auf die senkrecht darunter angeführten Rechtecke, in denen Sie durch Setzen eines Hakens (anklicken) beliebige Spuren stummschalten (muten) können.

7 **R** Bezieht sich auf die senkrecht darunter angeführten Rechtecke, in denen Sie durch Setzen eines Hakens (anklicken) definieren, auf welche Spuren Sie aufnehmen möchten.

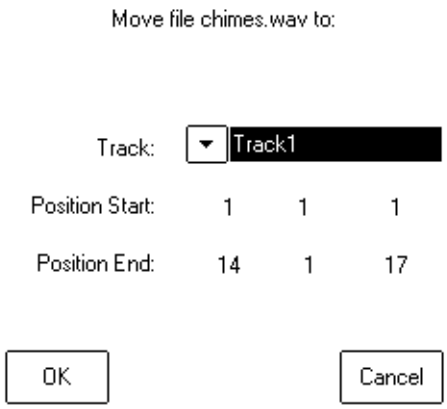
8 **Hauptbereich** Hier werden durch Rechtecke bereits aufgenommen/zugeordnete Audiodateien angezeigt. Die Dateien können für weitere Bearbeitungen durch Anklicken markiert werden. Oberhalb des Hauptbereichs kann in einem **Taktlineal** in Verbindung mit der **Songpositionslinie** die Songposition abgelesen werden.

9 **Songpositionslinie** Im Hauptbereich markiert eine senkrechte Linie mit einem Dreieck am oberen die aktuelle Songposition.

10 **Zoom- / Zoom +** Verkleinert respektive vergrößert den im Hauptbereich dargestellten Bildausschnitt.

11 **Schaltfläche [Klick]** Schaltet den Klick ein.

12 **Schaltfläche [Move]** Nachdem Sie eine Audiospur angeklickt haben, die im Hauptbereich angezeigt wird, öffnet sich durch Anklicken der Schaltfläche [Move] der nachfolgende Bildschirm:

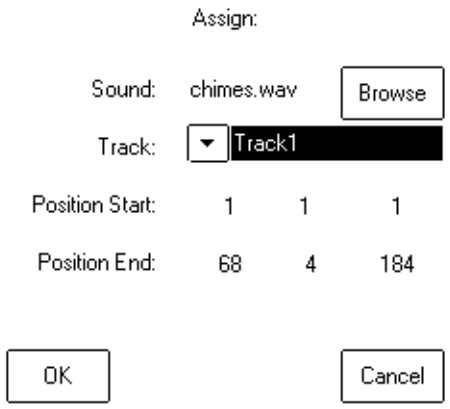


In diesem Bildschirm können Sie die markierte Audiodatei an eine andere Songposition bewegen. Stellen Sie dazu die gewünschte Start- oder Endposition nach dem üblichen Muster (Takt:Viertel:Tick) ein, und klicken Sie anschließend auf OK. Klicken Sie auf Cancel, um die Aktion abzubrechen.

9.21 Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag File

Nachdem Sie im Funktionenmenü des Bildschirms [HD Arrange] den Eintrag File gewählt haben, ergeben sich folgende Optionen:

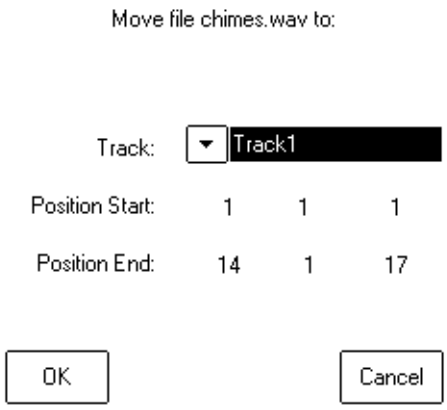
1 **Assign** Öffnet den folgenden Bildschirm:



In diesem Bildschirm können Sie dem aktuellen Song eine Audiodatei zurodnen und damit äußerst bequem zum Beispiel ein sogenanntes MULTIFile selbst erstellen. Dabei handelt es sich um ein MIDI-File, dem ein Audiofile oder mehrere davon zugeordnet wurden. Gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche [Browse], dadurch öffnet sich der Dateimanager.
- Suchen Sie im Verzeichnisbaum die Audiodatei, die Sie dem aktuellen Song zuordnen möchten, und klicken Sie dann auf [Accept].
- Wählen Sie unter **Track:** die Audiospur, auf der die Audiodatei abgespielt werden soll.
- Geben Sie unter **Position Start:** die Startposition ein. Soll die Audiodatei nicht komplett abgespielt werden, so geben Sie eine (kürzere) Endposition unter **Position End:** an.
- Klicken Sie auf OK, um die Bearbeitung zu übernehmen. Wählen Sie Cancel, um die Aktion abzubrechen.

2 **Move** Es öffnet sich der nachfolgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm können Sie die markierte Audiodatei an eine andere Songposition bewegen. Stellen Sie dazu die gewünschte Start- oder Endposition nach dem üblichen Muster (Takt:Viertel:Tick) ein, und klicken Sie anschließend auf OK. Klicken Sie auf Cancel, um die Aktion abzubrechen.

3 **Copy** Es öffnet sich ein Bildschirm, indem Sie eine *markierte* Audiodatei an eine andere Position kopieren könne. Die Ursprungsdatei wird dabei nicht bewegt oder sonstwie verändert. Stellen Sie die Zielposition der neuen (kopierten) Audiodatei im Bereich **Position Start:** ein. Soll die Audiodatei nicht komplett bis zum Ende abgespielt werden, so geben Sie eine (kürzere) Endposition unter **Position End:** an. Klicken Sie auf OK, um die Bearbeitung zu übernehmen. Wählen Sie Cancel, um die Aktion abzubrechen.

4 **Delete assignment** Hebt die Zuordnung einer *markierten* Audiodatei zu einer bestimmten Position auf. Klicken Sie dazu einfach im erscheinenden Bildschirm auf [Yes]. Die Audiodatei selbst bleibt auf dem ursprünglichen Speichermedium erhalten und kann jederzeit wieder neu zugeordnet werden.

5 **Delete asgn. and file** Arbeitet wie die Funktion **Delete assignment**, allerdings wird die Audiodatei, die aus der Zuordnung entfernt wird, gleichzeitig vom Speichermedium gelöscht. Wenden Sie diese Funktion somit nur an, wenn Sie sich über die Folgen Ihres Tuns bewusst sind. Eine gelöscht Audiodatei ist physikalisch nicht mehr vorhanden und kann nicht wieder neu zugeordnet werden.

9.22 Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag Record

Nachdem Sie im Funktionenmenü des Bildschirms [HD Arrange] den Eintrag Record gewählt haben, ergeben sich folgende Optionen:

1 **Setting** Stellen Sie hier ein, ob es sich bei der Audiodatei, die Sie zuordnen wollen, um eine Mono- oder eine Stereodatei handelt. Nutzen Sie dieses Menü auch, um vor einer Audio*aufnahme* festzulegen, ob Sie eine Mono- oder eine Stereoaufnahme durchführen möchten. Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, erscheint ein weiteres kleines Menü. Legen Sie hier fest, wo das Signal, das Sie aufnehmen wollen, abgegriffen wird. Sie haben hier zwei Möglichkeiten:

- **Line 1/2** Es wird das Signal aufgenommen, das am Line-Eingang der Multistation anliegt.
- **Out 1/2** Es wird das Signal aufgenommen, dass am Ausgang 1/2 der Multistation anliegt.

Mit dieser Funktion können Sie auf einfachste Weise einen **Mixdown** durchführen, indem Sie mehrere Audiospuren (bis zu acht) in eine oder zwei neue Audiospuren zusammenmischen. Wählen Sie dazu unter **Setting** den Eintrag **Stereo** und danach **Out 1/2** an. Definieren Sie in der Spalte **R** die Spuren, auf denen das neue Signal abgelegt werden soll. Haben Sie Stereo als Aufnahmeformat gewählt, werden die Spuren automatisch paarweise markiert. Wichtig: Spuren, die nicht in der neuen Spur erscheinen sollen, müssen nun in der Spalte **M** stumm geschaltet werden. Setzen Sie die Startposition der Aufnahme an die gewünschte Stelle, und drücken Sie die Taste [REC] und danach [PLAY]. Die Aufnahme beginnt nun, im Bildschirm können Sie verfolgen, wie die neue Spur entsteht. Beenden Sie danach die Aufnahme. Da Sie nun mehrere Spuren zusammengefasst haben, können die Ursprungsspuren aus dem Assignment gelöscht werden. Dazu markieren Sie die Spuren und wählen anschließend **Func > File > Delete assignment**.

---

2 **Format** Stellen Sie hier die Wortbreite (Bittiefe) der Audiodatei ein. Sie haben die Wahl zwischen den Formaten 16 Bit, 24 Bit und 32 Bit. Nutzen Sie dieses Menü auch, um vor einer Audio*aufnahme* festzulegen, welche Wortbreite die Aufnahme haben soll.

3 **Folder** Stellen Sie hier ein, in welchen Dateiordner (Folder) eine neue Audio*aufnahme* abgelegt werden soll. Nach Anklicken des Menüeintrags öffnet sich der Dateimanager. Suchen Sie innerhalb des Verzeichnisbaums nach dem gewünschten Ordner, und klicken Sie auf [Accept]. Achtung: Es ist aus diesem Menü heraus nicht möglich, einen neuen Ordner anzulegen. Legen Sie gegebenenfalls vor der Aufnahme über den Dateimanager (Symbol **drives** im Hauptbildschirm) einen neuen Ordner an.

9.23 Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag Patch File

Nachdem Sie im Funktionenmenü des Bildschirms [HD Arrange] den Eintrag Patch File gewählt haben, ergeben sich folgende Optionen:

1 **Open** Öffnet den Dateimanager und gibt Ihnen damit die Möglichkeit, eine neue Patch-Liste zu laden.

2 **Save** Speichert diie aktuell geladene Patch-Liste.

3 **Save As** Öffnet die Bildschirmtastatur und gibt Ihnen damit die Möglichkeit, die aktuell geladene Patch-Liste unter einem anderen Namen zu speichern.

4 **New** Gibt Ihnen die Möglichkeit, eine neue (leere) Patch-Liste zu erzeugen.

9.24 Das Funktionenmenü im Bildschirm [HD Arrange] / Eintrag Locators

Nachdem Sie im Funktionenmenü des Bildschirms [HD Arrange] den Eintrag Locators gewählt haben, ergeben sich folgende Optionen:

1 **Start** Setzt einen neuen Locator. Dabei handelt es sich um eine Songposition, die fest gespeichert und im Hauptbereich des Bildschirms HD Arrange mit einer durchgehenden senkrechten Linie dargestellt wird. Solche Locatoren werden bei zukünftigen Betriebssystem-Version für weitere Funktionen herangezogen werden.

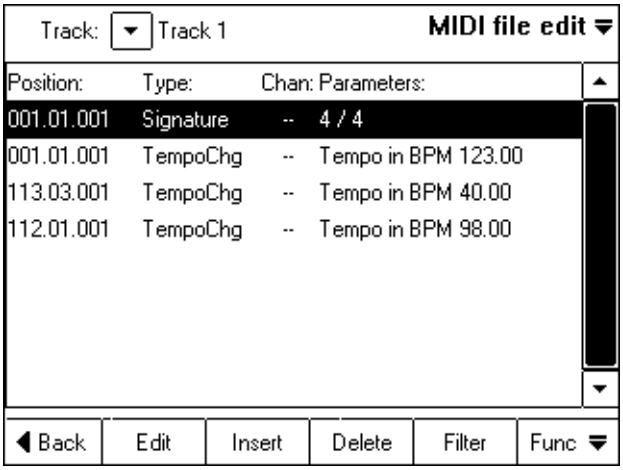
2 **End** Setzt einen ebenfalls neuen Locator. Bitte lesen Sie die Informationen unter **Start**.

3 **Current** Erzeugt aus der aktuellen Songposition einen neuen Locator. Bitte lesen Sie die Informationen unter **Start**.

9.25 Die Schaltfläche [Edit file] im Bildschirm [MediaProp]

Nach Anwahl dieser Schaltfläche öffnet sich der Bildschirm **MIDI file edit**. Wie bereits beschrieben, haben Sie hier die Möglichkeit, das MIDI-File umfangreich zu editieren. Das ist insofern recht praktisch, da Sie für die Bearbeitung nicht mehr auf einen Computer mit entsprechender Software angewiesen sind. Somit sind zum Beispiel kurzfristige Änderungen notfalls sogar noch auf der Bühne möglich. Allerdings sollten Sie zumindest grundlegend über den MIDI-Standard informiert sein. Editieren Sie ein MIDI-File nur dann, wenn Sie sich über die Folgen Ihres Tuns völlig im Klaren sind. Ansonsten laufen Sie Gefahr, den MIDI-Song zu zerstören.

Sehen Sie nachfolgend eine Abbildung des Bildschirms, wie er sich nach Anwahl der Schaltfläche [Edit file] präsentiert:



Das Fenster präsentiert Ihnen alle MIDI-Daten des aktiven MIDI-Songs, und zwar auf Basis der darin enthaltenen Spuren. Bitte bedenken Sie auch hier, dass eine Aufteilung in einzelne Spuren nur bei MIDI-Files der Kategorie 1 möglich ist. Bei MIDI-Files der Kategorie 0 erscheinen alle Daten in einer Spur.

Die Spur, die Sie bearbeiten möchten, wählen Sie über das Klappmenü **Track:**

Das Klappmenü listet alle im MIDI-File enthaltenen Spuren untereinander auf, ein Beispiel sehen Sie in der Abbildung rechts. Die allererste Spur des im Beispiel geladenen MIDI-Files ist hier mir „Track 1“ aufgeführt. Dabei handelt es sich um eine Spur, die sichtbar in Ihrer Sequenzer-Software nicht vorhanden ist. Auf dieser Spur hinterlegt der Sequenzer grundlegende Angaben zum Song, wie zum Beispiel das Tempo und die Taktart. Die Darstellung als „Track 1“ im Auswahlmenü entspricht den Regeln der MIDI-Spezifikation 1.0 vom September 1996. Es mag jedoch sein, dass das Erscheinungsbild dieser Spur in der MULTISTATION in Zukunft aus Gründen der Übersicht geändert wird.

Nach Auswahl der darzustellenden Spur bekommen Sie folgende Information angezeigt:

1 **Position:** Zeigt die aktuelle Taktposition in Format Takt/Schlag/MIDI-Tick an.

2 **Type:** Zeigt Ihnen an, um welches MIDI-Event es sich handelt (z.B. Note On, CtrlChg, Text, PitchWheel).

3 **Chan:** Zeigt den MIDI-Kanal an.

4 **Parameters:** Zeigt Ihnen den Wert des in der markierten Zeile dargestellten MIDI-Events. Beim Event „NoteON“ wird hier zum Beispiel angezeigt **note: D4, vel.: 111.** Im Klartext heißt das: Spiele die Note D4 mit einer Anschlagsdynamik von 111.

Veränderungen am MIDI-File nehmen Sie über die Fußzeile vor. Dort haben Sie folgende Optionen:

1 **Back** Schaltet wie üblich in den Bildschirm zurück, den Sie vor dem aktuellen Bildschirm aufgerufen hatten.

2 **Edit** Führt Sie zum Bildschirm [Edit MIDI file event]. Darin erhalten Sie Zugriff auf alle Parameter, die Sie an dem jeweiligen Event verändern können. Bitte beachten Sie, dass sich die Darstellung des Bildschirminhalts je nach gewählter Eventart ändert. So finden Sie zum Beispiel beim Event **NoteOn** Felder zur Veränderung der Taktposition, der Tonhöhe und der Anschlagsdynamik. Die Felder **Bar/Beat/Tick** zur Veränderung der Taktposition finden Sie hingegen in jedem Fenster.
Wichtig: Im Bildschirm [Edit MIDI file event] finden Sie die Schaltfläche [Add event]. Bei jedem Anklicken wird das aktuell in diesem Fenster eingestellte MIDI-Event mit den eingestellten Werten in die Spur eingefügt. Der Bildschirminhalt wird danach nicht verändert, das Fenster bleibt also geöffnet. Nutzen Sie die Funktion, wenn Sie auf die Schnelle eine Vielzahl gleicher MIDI-Events eingeben möchten.

3 **Insert** Fügt ein neues Event ein. Nach Anwahl der Schaltfläche öffnet sich wieder der Bildschirm [Edit MIDI file event], in dem Sie das einzufügende Event näher definieren können.

4 **Delete** Löscht das markierte (schwarz hinterlegte) Event. Nach Anwahl der Funktion erscheint die Abfrage „Do you really want to DELETE selected event/Möchten Sie das selektierte Event wirklich löschen?“ Bestätigen Sie mit **Yes**, um das Event zu löschen, bestätigen Sie mit **No**, um die Aktion abzubrechen.

5 **Filter** Schaltet in den Bildschirm [Set MIDI file view filter]. In diesem Bildschirm können Sie Events markieren, die von der Darstellung ausgeschlossen werden, wodurch sich die Übersichtlichkeit in der angezeigten Eventliste erhöht. Markierte Einträge werden lediglich von der *Darstellung* ausgeschlossen, das ursprüngliche MIDI-File wird dabei nicht verändert. Ist vor dem Eintrag ein Haken gesetzt, so werden die zugehörigen Daten angezeigt. Folgende Einträge können gewählt werden:

Channel 1	**Channel 12**	**NoteOn**
Channel 2	**Channel 13**	**PitchWheel**
Channel 3	**Channel 14**	**PolyPress**
Channel 4	**Channel 15**	**ProgChg**
Channel 5	**Channel 16**	**SeqData**
Channel 6	**Aftertouch**	**Signature**
Channel 7	**CtrlChg**	**SysEx**
Channel 8	**CuePoint**	**TempoChg**
Channel 9	**InstrName**	**Text**
Channel 10	**Lyric**	**Text(C)**
Channel 11	**NoteOff**	**TrackName**

9.26 Das Funktionenmenü im Bildschirm [MIDI file edit]

Das Funktionenmenü des Bildschirms befindet sich wie üblich am unteren rechten Teil des Bildschirms. Wenn Sie dort klicken, bekommen Sie folgende Optionen zur Auswahl:

1 **Filter set** Öffnet den Bildschirm [Set MIDI file view filter], in dem Sie bestimmte Events von der Anzeige in der Eventliste ausblenden können. Die Funktion wird weiter oben unter dem Eintrag **Filter** beschrieben.

2 **Filter reset** Löscht alle gesetzten Filter und zeigt damit alle im aktuellen MIDI-File enthaltenen Daten an.

3 **Delete all** track events Löscht alle Events der ausgewählten Spur.

4 **Delete all listed events** Löscht alle angezeigten Events. Nutzen Sie diese Funktion zusammen mit einem selbst definierten Filter. Wenn Sie zum Beispiel alle Aftertouch-Daten löschen möchten, so setzen Sie einen Anzeigefilter, dass nur Aftertouch-Daten angezeigt werden und wählen dann die hier beschriebene Funktion.

5 **Insert new event** Fügt ein neues Event ein. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie folgende Events auswählen können:

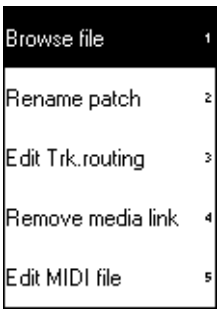
- Tempo Change
- Signature...
- Programm Change
- Program Note...
- Lyric event...

Nach Anwahl eines Eintrags aus dieser Liste öffnet sich das Fenster [Edit MIDI file event]. Darin erhalten Sie Zugriff auf alle Parameter, die Sie an dem jeweiligen Event verändern können. Wenn Sie Veränderungen in diesem Fenster übernehmen wollen, verlassen Sie den Bildschirm mit **OK**. Wollen Sie die Aktion abbrechen, so wählen Sie **Cancel**.

Bitte beachten Sie beim Einfügen von Events, dass die Position eines Events in der Eventliste abhängig ist von der Taktposition, die Sie für das Event angeben. Das kann zunächst verwirrend sein, da das neue Event unter Umständen außerhalb des in der Liste sichtbaren Bereichs eingefügt werden. Um das Event in diesem Fall zu sehen, müssen Sie den Bildschirminhalt nach unten scrollen.

6 **Add new track...** Fügt eine komplette (leere) MIDI-Spur ein.

9.27 Das Funktionenmenü im Symbol [song]



Nach Anwahl der Schaltfläche **Func** am unteren rechten Rand der Fußzeile haben Sie folgende Optionen:

1 **Browse File** Öffnet den Dateimanager, in dem Sie eingebaute oder angeschlossene Datenträger öffnen und durchsuchen können. Wenn Sie hier eine Datei anwählen, wird sie auf den aktuellen Platz in der Patchlist geladen und kann danach mit den Laufwerksfunktionen der Fernbedienung gestartet werden.

2 **Rename Patch** Öffnet die Bildschirmtastatur, mit der Sie das aktuell geladene Patch umbenennen können. Für weitere Informationen zur Bildschirmtastatur schlagen Sie bitte

nach in *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.

3 **Edit Trk. routing** Schaltet in den Bildschirm [Route MIDI tracks to outputs]. Für weitere Informationen dazu schlagen Sie bitte in *Kapitel 9.19 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“ - auf Seite 91* unter dem Eintrag **Edit routing** nach.

4 **Remove media link** Hebt eine zuvor angelegte Verknüpfung des aktuellen Patchs mit einer Datei auf. Dabei haben Sie die Auswahl unter den Dateiformaten:

- Media (.MID, .WAV, .MP3) file
- Image (.JPG) file
- Video (.MPEG) file
- Text (.TXT) file

5 **Edit MIDI file** Schaltet in den Bildschirm [MIDI file edit]. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte in *Kapitel 9.25 - Die Schaltfläche [Edit file] im Bildschirm [Media-Prop] - auf Seite 101* nach.

9.28 Die Fußzeile im Symbol [song]

Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich wie üblich die Fußzeile. Hier finden Sie folgende Schaltflächen:

1 **Back** Schaltet zurück in den Bildschirm, den Sie vor dem aktuellen angewählt hatten.

2 **New** Öffnet den Bildschirm [Select file to open]. Darin können Sie über den Dateimanager auf eingebaute oder angeschlossene Datenträger zugreifen und eine Datei laden. Die Datei wird auf das aktuell aktive Patch geladen und kann mit den üblichen Laufwerksfunktionen angehört werden. Darüber hinaus kann die Datei im gleichen Bildschirm mit den dort vorhandenen Funktionen bearbeitet werden.

3 **Play** Aktiviert das Patch und spielt die darin befindliche Datei ab.

9.29 Die Symbolzeile im Player / Symbol „lyrics“

Nach Anwählen des Symbols **`lyrics`** gelangen Sie in den Bildschirm [Lyrics]. Darin werden eventuell in einem MIDI-File enthaltene Textzeilen („Lyrics“) fortlaufend angezeigt. Deshalb benötigen Sie nicht unbedingt einen externen Video-Monitor, um den Text sichtbar zu machen. Natürlich liegen die Texte jedoch auch zusätzlich (wie üblich)

auf den Videoausgängen an der Rückseite der MULTISTATION an, sodass Sie das Signal über einen Video-Monitor/Video-Beamer oder einen Fernsehbildschirm wiedergeben können.

In der Fußzeile des Bildschirms haben Sie folgende Optionen:

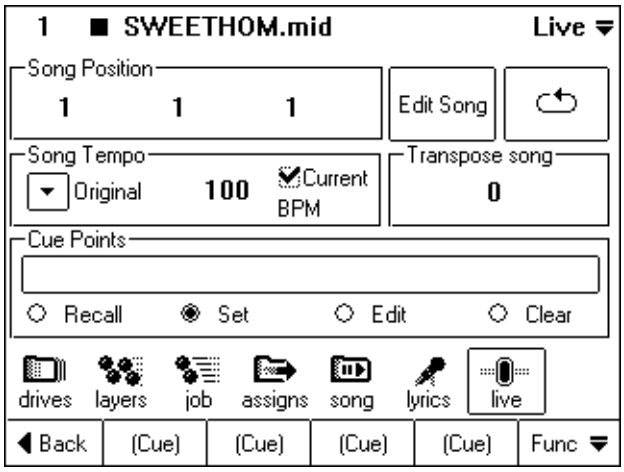
1 **Back** Schaltet in den Bildschirm zurück, den Sie vor dem aktuellen aufgerufen hatten.

2 **FontXchg** Schaltet die Darstellungsgröße des Textes zwischen klein, normal und groß um.

Im Funktionenmenü des Bildschirms am unteren rechten Rand finden Sie lediglich den Eintrag **ChangeFont**, über den Sie wie mit **FontXchg** in der Fußzeile ebenfalls die Darstellungsgröße des Textes zwischen small (klein), normal und Big (groß) umschalten.

9.30 Die Symbolzeile im Player / Symbol „live“

Hinter dem Symbol **live** befinden sich Funktionen, mit denen Sie die MULTISTATION im Live-Betrieb beeinflussen können. Bitte beachten Sie, dass Sie diesen Bereich nur in Verbindung mit MIDI-Files nutzen können. Nach Anwahl des Symbols öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm finden Sie mehrere Bereiche, die nachfolgend beschrieben werden.

1 **Song Position** Stellen Sie hier die gewünschte Taktposition innerhalb eines Songs getrennt nach den Bereichen Takt, Schlag und MIDI-Ticks ein. Die eingestellte Taktposition wird in dem Moment aktiviert, in dem Sie die Taste **ENTER/YES** im Bedienteil der Fernbedienung drücken. Dies kann auch bei laufendem Song geschehen, ist jedoch wenig sinnvoll, da es bei laufender Wiedergabe sehr schwer ist, unauffällig umzuschalten. Nutzen Sie die Funktion eher dazu um, um eine Position einzustellen, ab der Sie den Song erstmals starten wollen.

2 **Edit Song** Diese Schaltfläche ruft den Bildschirm [MIDI file edit] auf, in dem Sie ein MIDI-File umfangreich editieren können. Für weitere Informationen dazu schlagen Sie bitte nach in *Kapitel 9.25 - Die Schaltfläche [Edit file] im Bildschirm [MediaProp] - auf Seite 101*.

3 Die **Loop-Schaltfläche** rechts oben schaltet die Schleifenwiedergabe (Loop) ein. Dabei werden in Verbindung mit den weiter unten beschriebenen Cue-Points bestimmte (frei wählbare) Zeitabschnitte so lange wiederholt, wie die Schleifenwiedergabe eingeschaltet ist.

4 **Song Tempo** In diesem Bereich können Sie das aktuelle Songtempo verändern. Nutzen Sie dazu entweder das Datenrad, oder geben Sie das Tempo über den Ziffernblock ein, und Drücken Sie anschließend die Taste **ENTER/YES**. Über das Auswahlmenü haben Sie dabei folgende Optionen:

- **Absolute** Verändert das aktuelle Songtempo auf exakt den Wert, den Sie im Tempofeld eingestellt haben.
- **Relative** Verändert den Wert auf den angegebenen Prozentsatz des Originaltempos, das im MIDI-File hinterlegt ist.
- **Original** Stellt das Originaltempo ein, das im MIDI-File hinterlegt ist.

5 **Transpose song** Transponiert den aktuellen Song um + / - 64 Halbtöne.

6 **Cue Points** In diesem Bereich wird zunächst die Songlänge optisch dargestellt. Bei der Wiedergabe füllt sich die Grafik und zeigt damit den Fortschritt des Songs an. Durch senkrechte Striche werden maximal vier CuePoints angezeigt. Unterhalb der grafischen Anzeige finden Sie vier **Radio Buttons**, die so genannt werden, weil wie bei den mechanischen Schaltern eines alten Radios immer nur ein Schalter „gedrückt“ sein kann. Die Funktionen dieser Schalter stehen in direktem Zusammenhang mit den Schaltflächen [Cue] in der Fußzeile des Bildschirms. Hier haben Sie folgende Optionen:

- **Recall** Ruft bei Anwahl einer Cue-Schaltfläche (in der Fußzeile) die in diesem CuePoint gespeicherte Taktposition auf. **Dabei gilt bei laufender Wiedergabe die folgende Vereinbarung:** Ist die Loop-Wiedergabe (Schleifensymbol oben rechts im Bildschirm) *nicht aktiviert*, springt die Taktposition nach dem aktuellen Takt um auf die neue Position. Ist die Loop-Wiedergabe hingegen *aktiviert*, springt die Taktposition *nach Durchlaufen des aktuellen Loop-Bereichs* an den neuen CuePoint.

Bei angehaltener Wiedergabe springt die Songposition unmittelbar an die in der jeweiligen Cue-Schaltfläche gespeicherte Zeitposition.

- **Set** Setzt bei Anwahl einer Cue-Schaltfläche (in der Fußzeile) einen neuen Cue-Point. Stellen Sie dazu nach Möglichkeit bei angehaltener Wiedergabe die gewünschte Taktposition im Feld **Song Position** ein. Drücken Sie dann die Cue-Schaltfläche, auf die Sie die Position speichern wollen. Einen Cue-Point können Sie auch sehr einfach bei laufender Wiedergabe setzen. Drücken Sie dazu lediglich die Taste **Set** im Takt vor der gewünschten Position, der Cue-Point wird dann automatisch auf den Anfang des nächsten Taktes gesetzt.
- **Edit** Ruft bei Anwahl einer Cue-Schaltfläche (in der Fußzeile) die Bildschirmtastatur auf, über die Sie den Cue-Point umbenennen können. Informationen zum Umgang mit der Bildschirmtastatur finden Sie in *Kapitel 9.2.1 - Das Funktionenmenü im Modul Player / Eintrag Patch - auf Seite 61*.
- **Clear** Löscht bei Anwahl einer Cue-Schaltfläche (in der Fußzeile) den darin gespeicherten Cue-Point. Anschließend erscheint die Meldung „Cue point was cleared/ Cue-Punkt wurde gelöscht.“. Um das Fenster zu schließen, bestätigen Sie die Meldung mit **OK**.

9.31 Das Funktionenmenü im Symbol [live]

Das Funktionenmenü befindet sich wie üblich unten rechts im Bildschirm. Sie finden darin Funktionen, die sich auf das Tempo beziehen und auch solche, die sich auf Loops beziehen. Wenn Sie den Eintrag anwählen, öffnet sich ein Menü mit weiteren Einträgen:

9.31.1 Das Funktionenmenü im Symbol [live] / Eintrag Tempo

In diesem Menü haben Sie nur eine Option:

- **Reset** Setzt das aktuelle Tempo auf das Tempo zurück, das im MIDI-File selbst hinterlegt ist. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie nach Veränderungen des Tempos zum ursprünglichen Tempo zurückkehren möchten.

9.31.2 Das Funktionenmenü im Symbol [live] / Eintrag Looping

In diesem Menü haben Sie folgende Optionen:

1 **Enable initial loop** Aktiviert das aktuelle Patch mit eingeschalteter Schleifenfunktion und setzt die Schleife zwischen den ersten beiden Loop-Punkten.

2 **Disable initial loop** Startet das aktuelle Patch mit ausgeschalteter Schleifenfunktion.

3 **Set looping now** Aktiviert die Schleifenwiedergabe und entspricht damit dem Anwählen der Schaltfläche oben rechts im selben Bildschirm.

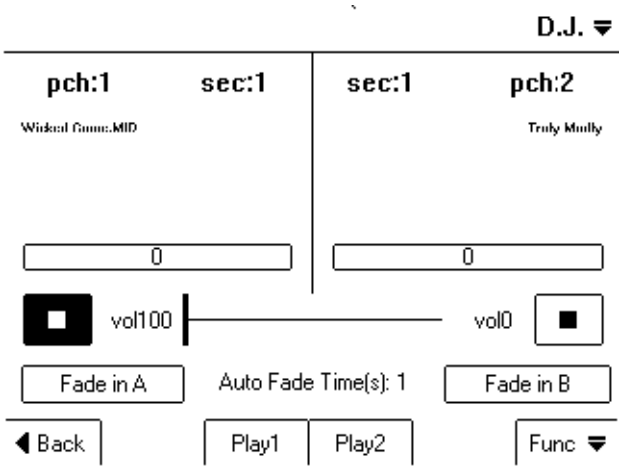
4 **Disable looping now** Schaltet die Schleifenwiedergabe aus.

5 **Toggle looping now** Schaltet den Zustand der Schleifenwiedergabe *um*. Somit wird aus dem Zustand „Loop ausgeschaltet“ der Zustand „Loop eingeschaltet“.

9.32 Die Symbolzeile im Player / Symbol „d.j.“

Nach Anwählen des Symbols **d.j.** gelangen Sie in den Bildschirm [D.J.]. Mit der Funktion D.J. lassen sich zwei Songs gleichzeitig abspielen und durch automatisches oder manuelles Betätigen eines Schiebereglers (Faders) ineinander überblenden. Dabei können beliebige Songs eingesetzt werden, unabhängig davon, ob es sich um MIDI- oder Audiosongs handelt (also WAV-, AIFF- oder MP3-Dateien).

Sehen Sie zunächst ein Abbild des zugehörigen Bildschirms:



In der ersten Zeile finden Sie ganz oben rechts wie in allen Bildschirm den Namen des Bildschirms (hier: D.J.) und daneben das Symbol für den Zugang zum Hauptmenü aus diesem Bildschirm heraus.

Der Hauptbereich des Bildschirms ist in zwei Bereiche geteilt, von denen jeder eine eigenständige Abspieleinheit darstellt. Mit anderen Worten: In jeden Bereich kann ein beliebiger Song aus Ihrem Repertoire geladen werden. Jeder Bereich hat darüber hinaus seine eigenen Bedienelemte, dazu gehören insbesondere die Schaltflächen [Play/Stop] und [Fade in ...]. Der Fader in der Mitte des Bildschirms gilt für beide Bereiche.

Um von einem Song in einen anderen zu überblenden, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie auf den Eintrag **pch:1** im oberen linken Teil des Bildschirms.
2. Suchen Sie mit dem Datenrad den ersten Song, der Titel des jeweils angewählten Songs wird dabei unterhalb des Auswahlfelds angezeigt. Da sich die Titelliste auf die gerade aktuelle Patch-Liste bezieht, sind Reihenfolge und Inhalt mit dieser identisch.
3. Achten Sie darauf, dass sich der Fader (der große Schieberegler in der Mitte des Bildschirms) am linken Endpunkt befindet.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Play1]. Der erste Song wird nun abgespielt.
5. Laden Sie nun einen zweiten Song in den rechten Bereich des D.J.-Moduls. Klicken Sie dazu auf den Eintrag **pch:2** im oberen rechten Teil des Bildschirms, und suchen Sie mit dem Datenrad den Song, in den Sie überblenden möchten.
6. Starten Sie nun den zweiten Song durch Anklicken der Schaltfläche [Play2].
7. Beachten Sie, dass Sie den zweiten Song noch nicht hören, denn der Fader steht noch am linken Anschlag.
8. Um vom ersten Song in den zweiten zu überblenden, bewegen Sie nun den Fader nach Anklicken mit dem Finger von links nach rechts. Dabei wird der erste Song ausgeblendet und der zweite Song eingeblendet.

Dieser Vorgang kann auch automatisiert werden. Benutzen Sie dazu die Schaltflächen [Fade in A] und [Fade in B] im unteren Bereich des Bildschirms. Nach Anwählen einer dieser Schaltfläche wird der entsprechende Song eingeblendet. Die Zeitdauer, in der dies geschieht, kann im Bereich **Auto Fade Time (s):** eingestellt werden. Klicken Sie dazu das Feld an, und stellen Sie mit demDdatenrad die gewünschte Überblendzeit ein. BestätigenSie die Eingabe mit der Taste [Enter/Yes]. Darüber hinaus kann die Fade Time auch dauerhaft im Setup eingestellt werden. Wählen Sie dazu aus dem Hauptbidlschirm heraus **Setup > Player > Fade time**, und stellen Sie den Regler im rechten Teil des Bildschirms auf die gewünschte Überblendungszeit. Diese Überblendungszeit wird von nun an automatisch im D.J.-Modul eingestellt, kann aber bei Bedarf jederzeit dort geändert werden.

Über das Funktionenmenü **Func** oder die Taste [FUNC] können Sie einen der beiden Player zum **Master** bestimmen. Das hat Auswirkungen auf MIDI-Files und sorgt dafür, dass der jeweilige Player, der nicht Master ist, sein Abspieltempo an den Master anpasst.

Nachfolgend finden Sie wichtige Hinweise für den Umgang mit der D.J.-Funktion. Die Beachtung dieser Hinweise ist Voraussetzung für ein ungetrübtes Abspielergebnis.

Beim Aufruf der Funktion D.J. wird in der Multistation eine komplette zweite Abspieleinheit (Player) aktiviert. Beide Player-Einheiten müssen sich nun naturgemäß die vorhandenen Systemresourcen der Multistation teilen. Ein Limit setzt hier vor allem der Hauptprozessor, dessen Leistungsfähigkeit (wie bei jedem Computer) nicht beliebig erweiterbar ist.

Die Multistation kann insgesamt maximal 8 Audiospuren wiedergeben. Das bedeutet, dass auch im D.J.-Betrieb die Summe der wiedergegebenen Audiospuren in beiden zu mischenden Songs das Maximum von 8 Mono- oder 4 Stereospuren nicht überschreiten kann. Es ist also demnach nicht möglich, zwei Audiosongs ineinander zu überblenden, die beide aus jeweils 8 Audiospuren bestehen.

Eine weitere Grenze setzt unter bestimmten Umständen der eingebaute SoundFont-Wavetable-Synthesizer. Da jede einzelne Synthesizer-Stimme in der Multistation vom Prozessor berechnet werden muss, kann dann es zu einem Leistungsengpass kommen, wenn eine erheblich Anzahl von Stimmen gleichzeitig berechnet und zusätzlich eine Vielzahl von MP3-Audiospuren wiedergegebenen werden sollen.

Völlig unkritisch ist hingegen das Überblenden von reinen MIDI-Songs, selbst bei Verwendung des eingebauten Synthesizermoduls. Ebenso unkritisch ist natürlich auch die Verwendung externer MIDI-Klangerzeuger als Wiedergabegeräte. In diesem Fall können problemlos bis zu 8 MP3-Dateien gleichzeitig wiedergegeben werden.

Hinweis für das Mischen von MIDI-Songs:

Zur Lautstärkeänderung beim Überblenden werden Expression-Befehle nach dem MIDI-Standard (Controller Nummer 11) an die Klangerzeuger gesendet. Um negative Auswirkungen auf den Spielbetrieb zu vermeiden, werden im D.J.-Betrieb alle vorhandenen Expression-Befehle aus abgespielten Songs automatisch ausgefiltert.

Aufgrund von Limitierungen im MIDI-Standard ist es nicht möglich, zwei Songs ineinander zu überblenden, die lediglich einen einzigen Klangerzeuger als Wiedergabegerät benutzen. Zum Mischen reiner MIDI-Songs sind deshalb mindestens zwei (möglichst gleichartige) MIDI-Klangmodule erforderlich. Sollten Sie ausschließlich mit der Multistation arbeiten, so ist diese Voraussetzung erfüllt, da die Multistation mit Synth A und Synth B zwei voneinander unabhängige Klangmodule bereit stellt.

Sofern Sie mit externen MIDI-Klangerzeugern arbeiten, müssen prinzipiell alle Ausgabegeräte doppelt vorhanden sein. Darüber hinaus muss zwingend eine bestimmte Anschlussreihenfolge an den MIDI-Ausgängen der Multistation

eingehalten werden. Dabei gilt, dass Klangerzeuger, die vom D.J.-Player 1 (und damit auch innerhalb des normalen Spielbetriebs ohne D.J.-Modul) angesprochen werden sollen, an *ungerade* MIDI-Ausgänge angeschlossen werden müssen. Klangerzeuger, die vom D.J.-Player zwei angesprochen werden sollen, müssen an *gerade* MIDI-Ausgänge angeschlossen werden. Wenn Sie also im D.J.-Betrieb mit zwei identischen GM-Soundmodulen arbeiten, so muss das erste beispielsweise an MIDI-Ausgang 1 angeschlossen werden, das zweite Modul an MIDI-Ausgang zwei.

Diese Anschlussreihenfolge muss auch beim Anschluss weiterer Geräte zwingend eingehalten werden. Wenn Ihr Setup also aus einem GM-Modul und einem Drumcomputer besteht, so benötigen Sie das komplette Set doppelt, wenn Sie MIDI-Songs in Verbindung mit dem D.J.-Modul abspielen möchten. Da Sie beim Einsatz mehrerer MIDI-Geräte auch mehrere MIDI-Ausgänge an der Multistation benutzen, gilt in diesem Beispiel folgende Anschlussreihenfolge: Die MIDI-Geräte des ersten Sets (GM-Modul 1 und Drumcomputer 1) werden an die MIDI-Ausgänge 1 und 3 angeschlossen. Die MIDI-Geräte dses zweiten Sets (GM-Modul 2und Drumcomputer 2) werden an die MIDI-Ausgänge 2 und 4 angeschlossen. Falls Sie dieses Setup noch um zusätzliche Geräte erweitern, muss diese Anschlussreihenfolge entsprechend weitergeführt werden. **WICHTIG:** Songs dürfen bei diesem Setup innerhalb der Multistation nur an das erste Set geroutet werden. Das zweite Set ist ausschließlich für den D.J.-Betrieb zuständig. Wird im D.J.-Screen im Player B ein Song abgespielt, schaltet die Multistation automatisch das Routing auf das zweite Set um.

10. Das Modul MIDI

Hinter dem Modul MIDI verbirgt sich ein weiterer Hauptbereich der MULTISTATION: Die **MIDI-Matrix**. Sie stellt prinzipiell zunächst eine Patchbay dar, über die man im einfachsten Fall MIDI-Signale, die an den MIDI-Eingängen der Multistation anliegen, an beliebige Ausgänge senden (routen) kann. Dabei gibt es keinerlei Einschränkungen, sodass zum Beispiel auch mehrere Eingänge gleichzeitig auf einen einzigen Ausgang geroutet werden können, wodurch die MULTISTATION die Funktion eines MIDI-Mergers erfüllt. Außerdem kann ein MIDI-Eingang durchaus auch auf mehrere MDI-Ausgänge gleichzeitig geroutet werden, wodurch die MULTISTATION als MIDI-Verteiler arbeitet. Dabei ist ein Routing nicht auf einen kompletten Ein- oder Ausgang beschränkt, bei Bedarf können auch einzelne MIDI-Kanäle bearbeitet und wiederum separat und unabhängig geroutet werden.

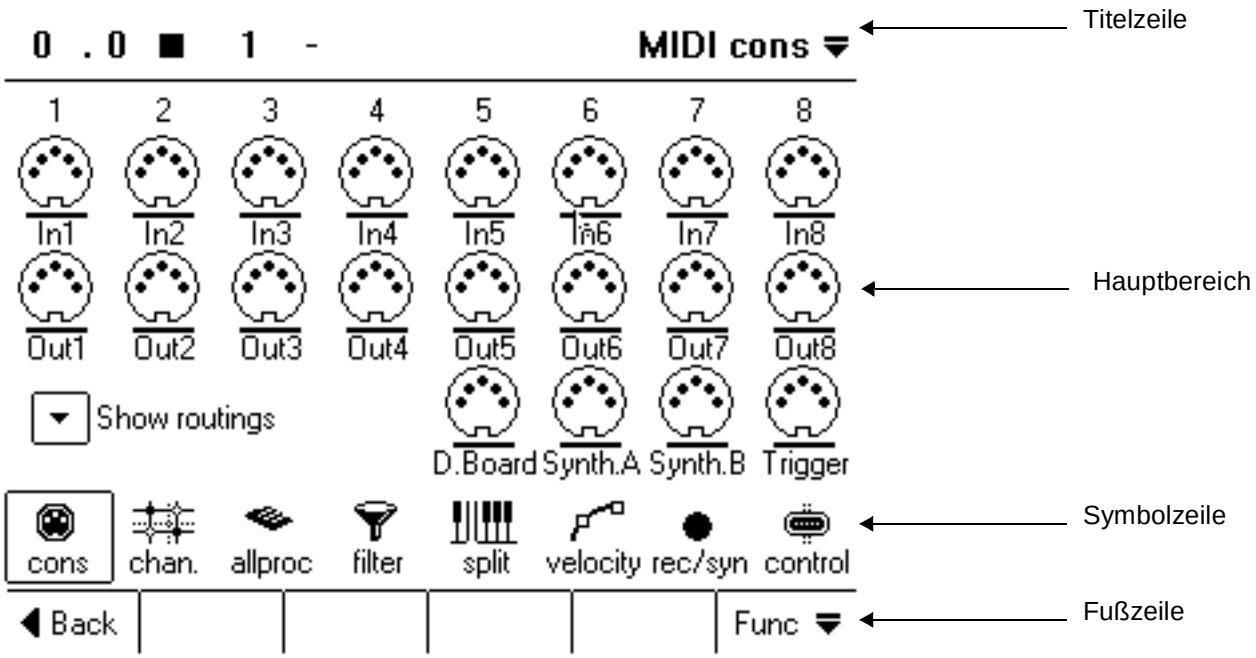
Zwischen Ein- und Ausgang kann jedoch noch viel mehr passieren, denn dazwischen können MIDI-Prozessoren aktiviert werden, die jedes beliebige MIDI-Eingangssignal in jedes beliebige MIDI-Ausgangssignal verwandeln können. Es gibt Filter, die bestimmte Signale aus dem Datenstrom ausfiltern und MIDI-Prozessoren, die ihrerseits beliebige MIDI-Nachrichten erzeugen und an beliebige Ausgänge senden können.

Durch Kombination dieser Funktionen entsteht mehr oder weniger nebenbei ein perfekter und ausgereifter Masterkeyboard-Controller. So ist es zum Beispiel ohne weiteres möglich, Tastatursplits zu erzeugen. Dadurch lassen sich selbst mit einer einfachen MIDI-Tastatur, die nur auf einem einzigen Kanal senden kann, verschiedene Klangerzeuger gleichzeitig ansprechen.

Alle Einstellungen lassen sich in den Patches speichern, die dann als Bestandteil einer Patchlist wieder aufgerufen werden können, wenn gewünscht sogar von außen über MIDI. Über die sogenannten Layers ist es darüber hinaus möglich, bis zu neun solcher Patches gleichzeitig parallel einzusetzen und eine solche Kombination ebenfalls als Patch zu speichern. Kurz gesagt: Die Möglichkeiten sind endlos, und daraus entsteht der vermutlich einzige Nachteil dieses Moduls - es ist recht umfangreich und für den Neueinsteiger unter Umständen nicht leicht zu verstehen. In allen Fällen ist es hilfreich, wenn Sie über zumindest grundlegende Kenntnisse des MIDI-Standards verfügen oder gewillt sind, sich selbige anzueignen. Wir empfehlen hier, auf Fachliteratur zurück zu greifen, die in ausreichender Zahl und überzeugender Qualität im Buchhandel erhältlich ist.

10.1 Übersicht über die Bildschirmbereiche des Moduls MIDI

Sie erreichen das Modul "MIDI" und die damit zusammen hängenden Funktionen, indem Sie im Hauptbildschirm das Symbol **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** im Bedienfeld der Fernbedienung drücken. Danach erscheint der folgende Bildschirm (hier bei der Multistation M8 mit jeweils 8 MIDI-Ein- und Ausgängen):



- Die **Titelzeile** zeigt im linken Bereich des Fensters die aktuelle **Songposition** und ein Symbol für die jeweilige **Laufwerksfunktion** (zum Beispiel „Play“ oder „Stop“). In der Mitte steht der **Name der geladenen Datei** (hier: „untitled“, was besagt, dass der Song noch nicht benannt worden ist), rechts daneben der **Titel des Bildschirms**, in dem Sie sich gerade befinden (hier: „MIDI cons“). Ganz rechts finden Sie das

Pfeilsymbol, über das Sie aus allen Bildschirmen heraus das Hauptmenü und alle nachgeordneten Funktionen erreichen können.

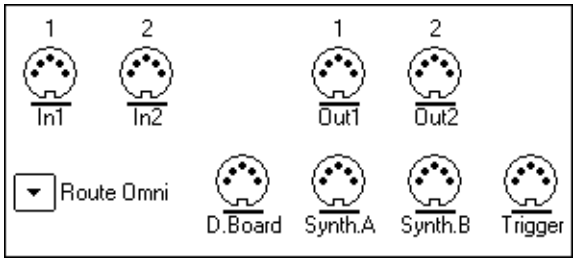
- In der **Symbolzeile** zeigt der Bildschirm acht verschiedene Symbole. Über diese Symbole erhalten Sie Zugang zu einer Vielzahl von Funktionen, die direkt oder indirekt mit dem Modul MIDI in Verbindung stehen.
- Die **Fußzeile** am unteren Ende besteht von links nach rechts aus sechs Schaltflächen, die je nach Bildschirm unterschiedliche Funktionen auslösen. Die Schaltfläche ganz rechts ist immer mit der Bezeichnung **„Func**“ versehen. Dadurch gelangen Sie in das Funktionenmenü, das weitere Funktionen erhält, die ebenfalls je nach Bildschirm unterschiedlich sein können. Das **Funktionenmenü** des Moduls MIDI ist teilweise mehrstufig aufgebaut, sodass sich nach Anwahl eines Menüpunkts sehr oft ein weiteres Auswahlfenster öffnet.
- Der **Hauptbereich** enthält vielfältige Darstellungen, die sich **nach Anwahl der Symbole in der Symbolzeile** zeigen. Sie werden in den nachstehenden Kapiteln beschrieben.

10.2 Die Symbolzeile im Modul MIDI

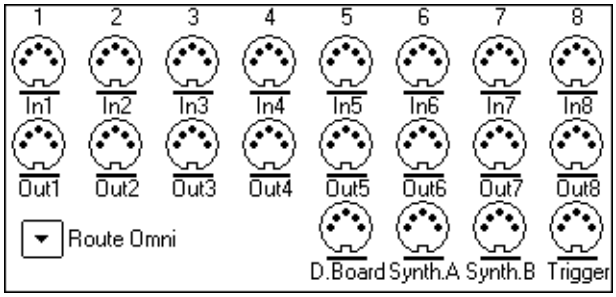
Die Symbolzeile des Moduls MIDI sehen Sie, sobald Sie das Modul MIDI aus dem Hauptbildschirm heraus oder über die Tastatur angewählt haben. Nach Anwahl des Moduls MIDI ist zunächst immer das Symbol **cons** ganz links und der damit zusammen hängende zugehörige Bildschirm markiert. Dabei steht **cons** als Abkürzung für den englischen Begriff **Connections**, was so viel heißt wie Verbindungen. Das beschreibt schon, um was es in diesem Bereich geht.

10.3 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [cons]

Nachstehend sehen Sie eine Abbildung des Hauptbereichs der MULTISTATION M2, in dem Sie die **grundlegenden Routings** festlegen:



Bitte beachten Sie im Folgenden, dass sich die Ansichten bei der M2 und der M8 in der Anzahl der Ein- und Ausgänge unterscheiden. Die grundlegenden Funktionen sind jedoch bei beiden Geräten identisch. Sehen Sie nachfolgend zur Information eine Abbildung des Hauptbereichs, wie er sich bei der M8 zeigt:



Wie bereits erwähnt, nehmen Sie in diesem Bildschirm **erste grundlegende Verknüpfungen** vor. Das geschieht ganz einfach, indem Sie nacheinander die Ports anklicken, die Sie miteinander verbinden möchten. Dabei können Sie sowohl mit den Eingängen als auch mit den Ausgängen beginnen. Bitte merken Sie sich:

Der Port, von dem ein Routing ausgeht, wird bei der Eingabe immer invers dargestellt:

Um überhaupt ein Routing einzustellen, müssen Sie das Auswahlfeld **Show routings** umstellen auf zum Beispiel **Route Omni**. Ansonsten ist es nicht möglich, Verbindungen herzustellen. Dadurch wird verhindert, dass es zu Fehleinstellungen kommt.

Dazu ein Beispiel: Sie wollen alle Signale, die am Eingang 1 anliegen, an den Ausgang 2 routen. Dazu drücken Sie zunächst die Taste [MIDI] im Bedienteil der Fernbedienung, worauf sich der Bildschirm [MIDI cons] öffnet, in dem Sie Routings vornehmen können. Nun klicken Sie auf das Symbol für den Eingang 1. Das Symbol wird daraufhin invers dargestellt, so wie Sie es in der obigen Abbildung sehen. Um das dort anliegende Signal auf den Ausgang 2 zu routen, markieren Sie nun ebenfalls das Symbol für den Ausgang 2. Dieses Symbol wird nun schwarz eingefärbt und das Routing aktiviert.

Wenn Sie nun kurzfristig in einen anderen Bildschirm wechseln und danach zurückkehren, sehen Sie folgende Abbildung:

Sie erkennen daran, dass Eingang 1 und Ausgang 2 miteinander verbunden sind. MIDI-Signale, die am Eingang 1 anliegen, werden nun an den Ausgang 2 geroutet. Diese Darstellung ist beim M2 recht übersichtlich, da nur wenige Ports vorhanden sind. Bei der M8 werden natürlich entsprechend mehr Symbole angezeigt.

Tipp… Um festzustellen, wohin ein Eingang geroutet ist, schalten Sie kurzfristig im Auswahlmenü auf **Show routings**. Klicken Sie nun den Eingang an, dessen Routing Sie überprüfen möchten. Ergebnis: Der zugehörige Ausgang wird schwarz dargestellt.

Hier zwei weitere Beispiele für weitere grundlegende Verschaltungen:

1 **Ein Eingang auf mehrere Ausgänge:** Öffnen Sie das Routing, und markieren Sie den Eingang. Das Symbol des Eingangs wird nun invers dargestellt. Klicken Sie anschließend auf alle Ausgänge, an die das Signal des Eingangs verteilt werden soll. Die MULTISTATION arbeitet in diesem Fall als **Verteiler**.

2 **Mehrere Eingänge auf einen Ausgang:** Öffnen Sie das Routing, und markieren Sie den Ausgang, an den die Eingänge geroutet werden sollen. Das Symbol des Ausgangs wird nun invers dargestellt. Klicken Sie nun nacheinander auf alle Eingänge, die an diese Ausgang geroutet werden sollen.

10.3.1 Das Routing an interne Klangerzeuger

Im gleichen Bildschirm, in dem Sie die grundlegenden Verschaltungen vornehmen, finden Sie die nachstehenden Symbole:

Die Symbole repräsentieren von links nach rechts:

1. **D.Board** Ein zusätzlich aufgestecktes Daughterboard (eine Hardware-Erweiterung mit eingebauter Klangerzeugung)
2. **Synth.A** Der interne Soundfont-Generator Synthesizer 1
3. **Synth.B** Der interne Soundfont-Generator Synthesizer 2
4. **Trigger** Der Port zur Ansteuerung der über Triggernoten angesprochenen Audiodateien von außen

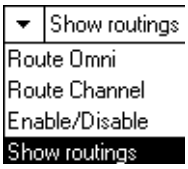
Alle vorstehend genannten Ports können Sie bedenkenlos in Ihre Routings einbeziehen. So ist es auf einfache Weise möglich, den internen Soundfont-Synthesizer über eine angeschlossene externe Tastatur zu spielen. Erstellen Sie dazu lediglich ein Routing, dass eine Verbindung zwischen dem Eingang und dem gewünschten Synthesizer herstellt.

10.3.2 Das Routing des Song-Players

Natürlich können Sie die MIDI-Signale eines MIDI-Songs, der von der MULTISTATION gespielt werden soll, ebenfalls routen. Beachten Sie dabei allerdings, dass Sie ein solches Routing im Bildschirm [Route MIDI tracks to outputs] vornehmen, und nicht im Routing-Fenster, das soeben beschrieben wurde. Weitere Informationen dazu finden Sie in *Kapitel 9.19 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“ - auf Seite 91*. Bitte lesen Sie nach unter dem Stichwort **Edit routing**.

10.3.3 Das Auswahlmenü [Route Omni]

Wenn Sie das Routing-Fenster geöffnet haben, finden Sie unten links im Hauptfeld das folgende Auswahlmenü:



Die Einträge nehmen grundlegend Einfluss auf das Verhalten eines Routings, weshalb sie von eminenter Bedeutung sind. Sie finden hier folgende Optionen:

1 **Route Omni** Bei dieser Einstellung werden Routings ohne Rücksicht auf die darin enthalten einzelnen MIDI-Kanäle geroutet. Zum Herstellen einer Verbindung reicht es demnach aus, die gewünschten Ports einfach miteinander zu verbinden. Die enthaltenen MIDI-Kanäle werden nicht verändert.

2 **Route Channel** Bei dieser Einstellung können einzelne MIDI-Kanäle geroutet werden. Dabei werden Signale nicht nur an den gleichen MIDI-Kanal weitergegeben. Vielmehr ist es auch möglich, Signale eines MIDI-Kanals an einen beliebigen anderen MIDI-Kanal zu senden. Dadurch ist es zum Beispiel möglich ein MIDI-Signal, das die MULTISTATION am Eingang 1 auf Kanal 1 erreicht, am Ausgang 6 auf MIDI-Kanal 8 auszugeben.
Sobald Sie auf Route Channel umgeschaltet und ein Routing eingegeben haben, öffnet sich der Bildschirm [MIDI chans]. Er wird eingehend beschrieben in *Kapitel 10.5 - Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [chan.] - auf Seite 120*. Bitte schlagen Sie für weitere Informationen dort nach.

3 **Enable/Disable** Hiermit können Sie alle Ports, die im Bildschirm angezeigt werden, ausschalten oder wieder einschalten. Wählen Sie dazu im Auswahlmenü den Eintrag Enable/Disable, und klicken Sie anschließend auf die Ports, die Sie aus- bzw. wieder einschalten möchten. Ausgeschaltete Ports erhalten den Eintrag „OFF“.

4 **Show routings** In diesem Modus können Verbindungen nur angezeigt werden, es ist nicht möglich, neue Verschaltungen vorzunehmen. Nutzen Sie diesen Modus, wenn Sie überprüfen wollen, welche Eingänge an welche Ausgänge geroutet sind. Sobald Sie in diesem Modus einen Eingang anklicken, werden die Ausgänge, zu denen ein Routing vorgenommen wurde, schwarz markiert. Wird keine schwarze Markierung angezeigt, so wurde der jeweilige Eingang noch nicht an einen Ausgang geroutet.

10.4 Das Funktionenmenü im Symbol [cons]

Hier finden Sie einige Funktionen, die sich auf die Routings oder darin enthaltene Prozessoren beziehen. Wenn Sie dieses Manual von vorne nach hinten lesen, ist Ihnen der Begriff der Prozessoren noch nicht bekannt. Das Thema wird erklärt in *Kapitel 10.7 - Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [allproc] - auf Seite 122*. Bitte schlagen Sie für weitere Informationen dort nach.

Im Einzelnen haben Sie im Funktionenmenü des aktuellen Bildschirms folgende Optionen:

1 **Delete Routings** Hiermit können Sie Routings löschen. Nach Anwahl der Funktion erscheint ein Auswahlfenster, in dem Sie vor dem Löschen weitere Einstellungen vornehmen können. Wählen Sie hier zwischen

- Delete all routings/Lösche alle Routings, und
- Only on last selected connector/Nur am zuletzt gewählten Port

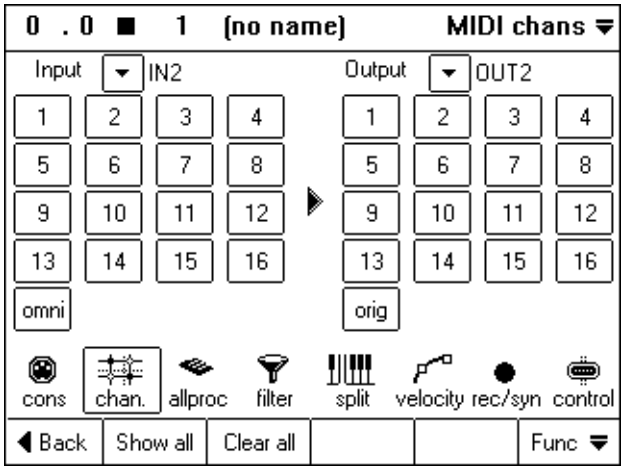
2 **Delete Processors** Löscht Prozessoren. Näheres zu Prozessoren

3 finden Sie in *Kapitel 10.7 - Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [allproc] - auf Seite 122*.

4 **Layers** Schaltet zwischen den einzelnen Layers um. Bedenken Sie an dieser Stelle, dass Sie Routings nicht nur für den Song-Player oder das aktuell aktive Patch vornehmen können. Vielmehr können Sie bis zu acht weitere Einstellungen für das gerade geladene Patch aktivieren. Mehr dazu finden Sie in *Kapitel 9.8 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ - auf Seite 73*.

10.5 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [chan.]

Nach Anwahl des Symbols **chan** öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm nehmen Sie Routings vor, die nicht nur komplette Ein- oder Ausgänge routen, sondern dabei zusätzlich auf MIDI-Kanäle Rücksicht nehmen. Das Routing funktioniert hier ähnlich wie im Bildschirm [MIDI cons], indem Sie einfach diejenigen Schaltflächen berühren, die miteinander verbunden werden sollen. Zusätzlich zur Möglichkeit, wie gehabt die einzelnen Ein- und Ausgänge anzuwählen (in den Auswahlmenüs) zeigt Ihnen der Bildschirm eine Grafik an, in der Sie die einzelnen MIDI-Kanäle anwählen können. Die linke Seite des Hauptbereichs ist dabei für die Eingänge zuständig, die rechte Seite für die Ausgänge. Beide Seiten sind mit Input bzw. Output bezeichnet. Dazu ein Beispiel:

Sie wollen den MIDI-Kanal 1, der am Eingang 1 der MULTISTATION anliegt, auf MIDI-Kanal 5 des Ausgangs 8 ausgeben. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1 Öffnen Sie das Klappmenü **Input**, und wählen Sie darin **In 1** (=Eingang 1) an.

2 Markieren Sie im Hauptbereich auf der linken Seite die **Schaltfläche 1**, die MIDI-Kanal 1 repräsentiert.

3 Öffnen Sie das Klappmenü **Output**, und wählen Sie darin **Out 8** (=Ausgang 8) an.

4 Markieren Sie im Hauptbereich auf der rechten Seite die **Schaltfläche 5**, die MIDI-Kanal 5 repräsentiert.

Damit ist das Routing schon programmiert. Bedenken Sie im Übrigen, dass auch in diesem Bildschirm Mehrfachauswahlen möglich sind. Sie können also bedenkenlos in beiden Hauptbereichen mehrere MIDI-Kanäle aktivieren. Bedenken Sie außerdem, dass der soeben beschriebene Bildschirm mit dem Bildschirm [MIDI cons] in Verbindung steht. Wenn Sie also im hier beschriebenen Bildschirm ein Kanal bezogenes Routing für eine Verbindung vornehmen, die bislang noch gar nicht programmiert worden ist, so wird diese Verbindung nachgetragen. Sie können das leicht überprüfen, indem Sie auf das Symbol **cons** klicken, die neue Verbindung wird dort zu sehen sein.

Im Hauptbereich finden Sie unter den Grafiken mit den Kanalnummern zwei weitere Schaltflächen. Diese haben folgende Funktion:

1 **omni** Zeigt an, dass es sich um ein Routing handelt, dass im Modus „Route Omni“ geschaltet wurde. Demzufolge sind alle Kanäle im Bereich Input schwarz hinterlegt.

2 **orig** Hebt Verbindungen auf, die im Modus „Route Omni“ geschaltet wurden. In diesem Fall ist es zunächst nicht möglich, einzelne Kanäle aus dem Routing heraus zu nehmen, da das Routing nur komplett gelöscht werden kann, indem die Verbindung gelöscht wird. Die Schaltfläche **orig** hebt diese Sperre auf und gibt die einzelnen Kanäle frei.

10.6 Das Funktionenmenü im Bildschirm [chan.]

In diesem Menü finden Sie Funktionen zum Löschen von Routings im aktuellen Bildschirm . Außerdem haben Sie die Möglichkeit, aus dem Bildschirm heraus auf die verschiedenen Layer zuzugreifen. Sie haben folgende Optionen:

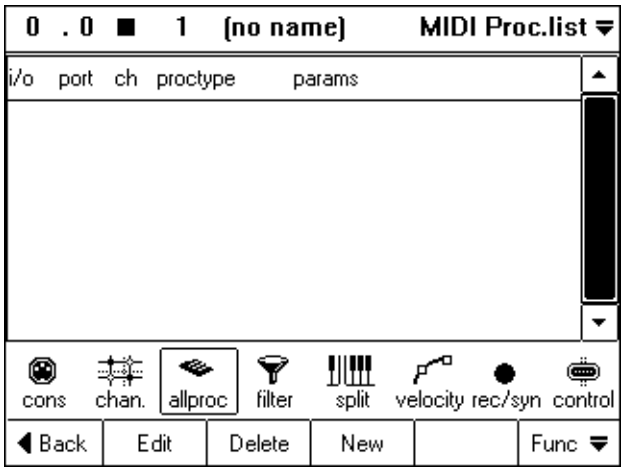
1 **Delete Routings...** Löscht eingestellte Routings. Nach Anwahl der Funktion erscheint ein weiteres Menü, in dem Sie zwischen verschiedenen Einstellungen wählen können:

- **Delete routings on all connectors** Löscht das Routings bei allen Verbindungen
- **Only on selected input connector** Löscht das Routing nur auf dem angewählten (im Auswahlmenü Input eingestellten) Eingang.
- **Only on selected output connector** Löscht das Routing nur auf dem angewählten (im Auswahlmenü Output eingestellten) Ausgang.
- **Only in between selected in/out** Löscht das Routing nur zwischen den MIDI-Kanälen, die gerade sichtbar sind.

2 **Layers** Bei Anwahl dieser Funktion öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie verschiedene Layer anwählen können. Danach gelten alle vorgenommenen Routings für den Layer, der in der Titelzeile angezeigt wird. Mehr zum Thema Layers finden Sie in *Kapitel 9.8 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ - auf Seite 73*.

10.7 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [allproc]

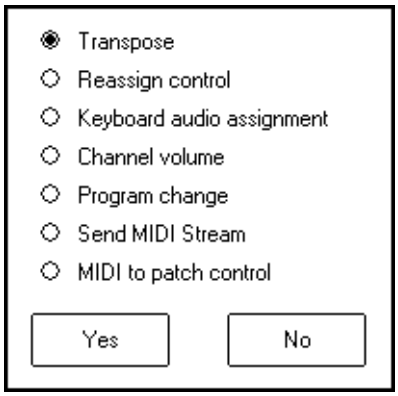
Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** im Bedienfeld der Fernbedienung drücken. Wenn Sie in der Symbolzeile das Symbol **allproc** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



Die Symbolbezeichnung **allproc** leitet sich ab von der englischen Übersetzung für „alle Prozessoren“, und damit ist im Prinzip schon angekündigt, um welche Funktion es geht. Sie haben in diesem Bildschirm die Möglichkeit, MIDI-Prozessoren zu aktivieren. Diese Prozessoren nehmen bestimmte Veränderungen an den MIDI-Daten vor oder erzeugen selbst MIDI-Daten. Was Sie in der obigen Abbildung zunächst sehen, ist die Liste aller aktivierten Prozessoren im aktiven Patch. Da in der obigen Abbildung noch kein Prozessor aktiviert wurde, ist die Liste noch leer.

Bitte beachten Sie, dass in dieser Liste nicht nur die Prozessoren eingetragen sind, die Sie in diesem Menü aktivieren. Vielmehr werden hier alle aktivierten Prozesse eingetragen, so zum Beispiel auch Filter, Tastatursplits oder Änderungen der Anschlagdynamik. Sie haben hier also ein Fenster, in dem Sie sich auf einen Blick über alle laufenden Prozesse informieren können.

Um einen neuen Prozessor zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche [New] in der Fußzeile des Bildschirms. Daraufhin öffnet sich das folgende Fenster:



In diesem Fenster wählen Sie aus, welchen Typ der neue Prozessor erhalten soll. Sie legen hier also fest, welche Aktion er ausführen soll. Bitte beachten Sie, dass sich nach Anwahl eines Prozessortyps und Bestätigung mit **Yes** in jedem Fall ein weiteres Fenster öffnet, in dem Sie weitere Parameter definieren können. Insgesamt haben Sie folgende Optionen:

1 **Transpose** Transponiert MIDI-Daten um + / - 30 Halbtöne. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll. Bitte beachten Sie, dass Sie hier auch Zugriff auf die interne Klangerzeugung sowie ein eventuell angeschlossenes Daughterboard haben.
- **Channel** Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, oder stellen Sie das Feld auf „Omni“, dadurch wirkt der Prozessor auf alle MIDI-Kanäle.
- **Exclude chan** Wird hier ein Haken gesetzt, so wird der darüber eingestellte MIDI-Kanal nicht transponiert. Nutzen Sie diese Einstellung, wenn Sie ein komplettes MIDI-

File mit Ausnahme der Drumspuren transponieren wollen. Geben Sie in diesem Fall (bei einem GM-File) den MIDI-Kanal 10 im Feld Channel ein, und setzen Sie den Haken bei Exclude.

- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

2 **Reassign Control** Hier können Sie einen MIDI-Controller in einen anderen umwandeln. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll. Bitte beachten Sie, dass Sie hier auch Zugriff auf die interne Klangerzeugung sowie ein eventuell angeschlossenes Daughterboard haben.
- **Channel** Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, auf dem der Prozessor wirken soll.
- **Original ctrl** Stellen Sie hier den Controller ein, der umgewandelt werden soll.
- **Reassign to** Stellen Sie hier ein, in welchen Controller umgewandelt werden soll.
- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

3 **Keyboard audio assignment** Definiert einen Tastaturbereich, der *ausschließlich* an die Triggernoten gesendet wird, die Sie im Bereich [assigns] definiert haben. Für weitere Infos zu Assign lesen Sie bitte nach in *Kapitel 9.15 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „assign“ - auf Seite 86*. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll.
- **Channel** Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, auf dem der Prozessor wirken soll.
- **Left Note** Stellen Sie hier die tiefste Note des Tastaturbereichs ein.
- **Right Note** Stellen Sie hier die höchste Note des Tastaturbereichs ein.
- **Output Channel** Stellen Sie hier den Kanal des Audiogenerators ein, der über den soeben eingestellten Tastaturbereich gesteuert werden soll.
- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

4 **Channel volume** Sendet einen Lautstärkebefehl (Controller 7 - Volume) mit einstellbarer Lautstärke. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll. Bitte beachten Sie, dass Sie hier auch Zugriff auf die interne Klangerzeugung sowie ein eventuell angeschlossenes Daughterboard haben.
- **Channel** Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, auf dem der Prozessor wirken soll.
- **Volume** Geben Sie hier die gewünschte Lautstärke im Bereich von 0 - 127 ein.
- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

5 **Programm change** Sendet ein Programmwechselbefehl. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll. Bitte beachten Sie, dass Sie hier auch Zugriff auf die interne Klangerzeugung sowie ein eventuell angeschlossenes Daughterboard haben.
- **Channel** Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, auf dem der Prozessor wirken soll.
- **Programm N**o. Stellen Sie hier die Programmnummer ein, die gesendet werden soll.
- **BankL (ctrl32)** Stellen Sie hier das *Least Significant Bit* ein, wenn Sie mit Bankwechselbefehlen arbeiten möchten. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Handbuch des externen Klangerzeugers nach. (Wird nur gesendet, wenn das Wahlfeld BankDef aktiviert ist.)
- **BankM (ctrl0)** Stellen Sie hier das *Most Significant Bit* ein, wenn Sie mit Bankwechselbefehlen arbeiten möchten. Für weitere Informationen schlagen Sie bitte im Handbuch des externen Klangerzeugers nach. (Wird nur gesendet, wenn das Wahlfeld BankDef aktiviert ist.)
- Schaltfläche **[Send]** Sendet den soeben eingestellten Befehl zu Kontrollzwecken.
- Wahlfeld **BankDef** Ist hier ein Haken gesetzt, so wird vor einem gesendeten Programmwechselbefehl ein Bankwechselbefehl gesendet. Die dazu notwendigen Daten geben Sie in den Feldern **BankL** und **BankM** ein.
- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

6 **Send MIDI Stream** Sendet MIDI System-Exclusive-Daten. **ACHTUNG:** In diesem Bereich sollten Sie nur dann Veränderungen vornehmen, wenn Sie sich über die Folgen Ihres Tuns im Klaren sind. Fehlerhaft gesendet Sys-Ex-Daten können angeschlossene

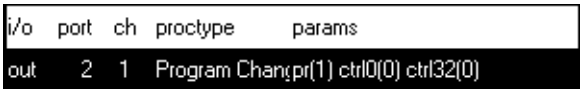
MIDI-Geräte so umprogrammieren, dass eine ordnungsgemäße Funktion nicht mehr gewährleistet ist. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll. Bitte beachten Sie, dass Sie hier auch Zugriff auf die interne Klangerzeugung sowie ein eventuell angeschlossenes Daughterboard haben.
- **Edit Data** Führt Sie in einen Eingabebereich, in dem Sie die zu sendenden Sys-Ex-Daten definieren können.
- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

7 **MIDI to patch control** Legt fest, wie das aktuell aktive Patch auf Programmwechselbefehle von außen reagiert. Im Einzelnen können Sie einstellen:

- **Port** Wählen Sie hier den Ein- oder Ausgang, an dem der Prozessor wirken soll.
- **Channel** Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, auf dem der Prozessor wirken soll.
- **ModeBankSel:** Wählt das Schema, nach dem Bänke umgeschaltet werden. Sie haben folgende Optionen:
  - Controller 0/32
  - lay. x/bank y
  - lay. x/bank (man.)
- Schließen Sie das Fenster mit **Yes**, um die Einstellungen zu übernehmen. Wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

Zum Abschluss des Kapitels noch ein kleiner Hinweis: Sie können beliebig viele Prozessoren aktivieren. Sobald Sie einen Prozessor aktiviert haben, wird er in der Prozessorliste eingetragen. Sehen Sie nachfolgend eine Liste mit einem Eintrag:



In diesem Fenster erhalten Sie folgende Information:

1 **i/o** Zeigt an, ob der Prozessor am Eingang oder am Ausgang arbeitet.

2 **port** Zeigt den MIDI-Port an, der benutzt wird.

3 **ch** Zeigt den MIDI-Kanal an, der bearbeitet wird.

4 **proctype** Zeigt den Prozessortyp an

5 **params** Zeigt die Einstellungen des jeweiligen Prozessors an.

Die vorstehende Grafik lässt sich demnach wie folgt übersetzen: Es wird ein Programmwechselbefehl mit der Programmnummer „1“ an die Bank Nummer „0“ gesendet. Die MIDI-Nachricht verlässt die MULTISTATION auf MIDI-Kanal 1 am Ausgang 2.

10.8 Das Funktionenmenü im Bildschirm [allproc]

In diesem Menü finden Sie einige Funktionen, die Sie mit einer Ausnahme auch in der Fußzeile des Bildschirms vorfinden. Sie haben folgende Optionen:

1 **Edit proc...** Öffnet das Einstellfenster des Prozessors, der in der Prozessorliste gerade markiert (schwarz hinterlegt) ist. Nutzen Sie dieses Fenster, wenn Sie Werte des Prozessors verändern möchten.

2 **Delete processors...** Löscht Prozessoren aus der Liste. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich ein weiteres Auswahlfenster. Darin haben Sie folgende Optionen:

- **All MIDI processors** Löscht alle Prozessoren, die irgendwo definiert sind.
- **Only on selected connector** Löscht die Prozessoren eines bestimmten Ports. Hieran können Sie erkennen, dass beide Bereiche miteinander kommunizieren. Sie können demnach problemlos zuerst im Bereich der Routings einen Port auswählen und anschließend in das Funktionenmenü des Bildschirms [allproc] schalten, um dort mit der hier beschriebenen Funktion die Prozessoren eines bestimmten Ports zu löschen.
- **Only on selected con. & channel** Löscht die Prozessoren, die einem bestimmten Kanal auf einem bestimmten Port zugewiesen sind. Auch hier gelten die Erklärungen des vorigen Abschnitts entsprechend.

3 **Layers** Bei Anwahl dieser Funktion öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie verschiedene Layer anwählen können. Danach gelten alle vorgenommenen Routings für den Layer, der in der Titelzeile angezeigt wird. Mehr zum Thema Layers finden Sie in *Kapitel 9.8 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ - auf Seite 73*.

4 **New proc...** Erstellt einen neuen Prozessor.

10.9 Die Fußzeile im Bildschirm [allproc]

Hier haben Sie folgende Optionen:

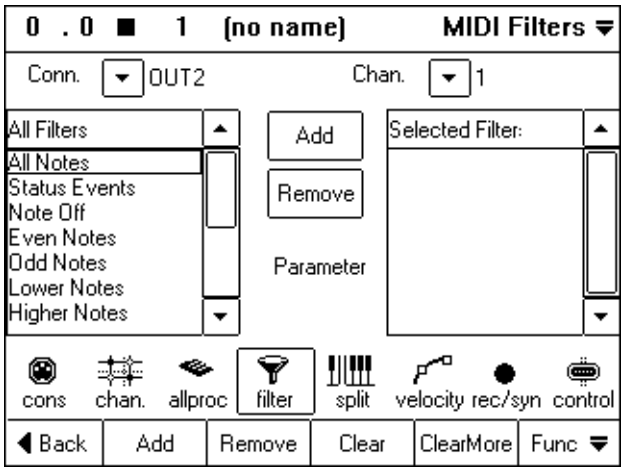
1 **Edit** Öffnet das Einstellfenster des Prozessors, der in der Prozessorliste gerade markiert (schwarz hinterlegt) ist. Nutzen Sie dieses Fenster, wenn Sie Werte des Prozessors verändern möchten.

2 **Delete** Löscht den markierten Prozessor aus der Prozessorliste.

3 **New...** Erstellt einen neuen Prozessor. Für grundlegende Erklärungen zu Prozessoren lesen Sie bitte nach in *Kapitel 10.7 - Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [allproc] - auf Seite 122*.

10.10 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [filter]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** an der Fernbedienung drücken. Wenn Sie in der Symbolzeile das Symbol **filter** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, Filter zu setzen. Damit können Sie bestimmte MIDI-Daten von der Verarbeitung ausschließen. Auf der linken Seite des Hauptbereichs sehen Sie in der Liste „All Filters“ alle Filter, die Sie einsetzen können. Das heißt noch nicht, dass diese Filter bereits aktiviert sind. Als aktiviert gelten nur die Filter, die in der Liste „Selected Filter“ im rechten Teil des Hauptbereichs aufgeführt sind.

Um einen Filter zu aktivieren, wählen Sie zunächst die Verbindung aus, das heißt Sie wählen im Auswahlfeld mit der Bezeichnung „Conn.“ den Port aus, der gefiltert werden soll. Danach wählen Sie im Feld „Chan.“ rechts daneben den Kanal aus, der gefiltert werden soll. Als nächstes wählen Sie den gewünschten Filter in der Liste „All Filters“ aus, indem Sie ihn anklicken. Beachten Sie bitte, dass Sie in diesem Auswahlmenü nach unten scrollen können, um alle weiter unten aufgeführte Filter zu sehen. Nachdem Sie einen Filter ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche [Add]. Dadurch wird der gewählte Filter in die Liste „Selected Filter“ bewegt.

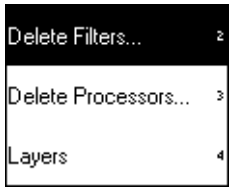
In der Mitte des Bildschirms finden Sie unter der Überschrift „Parameter“ ein Eingabefeld. Hier können Sie nun einen Wert eingeben, der dem gewählten Filter zugeordnet wird. Bitte beachten Sie, dass Sie einen Filter in der Liste „Selected Filters“ erst markieren (anklicken) müssen, damit Sie dessen Parameter verändern können.

Insgesamt können Sie folgende Filter setzen:

1. **All Notes** Filtert alle Noten aus.
2. **Status Events** Stellen Sie hier ein, ob folgende Events ausgefiltert werden:
   - Channel Pressure (Aftertouch monophon)
   - Controller 0 - 127
   - Prog Change (Programmwechselbefehle)
   - Poly Pressure (Aftertouch polyphon)
   - Pitch Bend
3. **Note Off** Filtert alle Note-Off-Befehle aus.
4. **Even Notes** Filtert alle Noten mit geraden Notennummern aus.
5. **Odd Notes** Filtert alle Noten mit ungeraden Notennummern aus.
6. **Lower Notes** Filtert alle Noten unterhalb der angegebenen Notennummer aus.
7. **Higher Notes** Filtert alle Noten oberhalb der angegebenen Notennummer aus.
8. **One Note** Filtert die angegebene Note aus.
9. **Controller** Filtert den Controller mit der angegebenen Controller-Nummer aus.
10. **Real Time Events** Filtert alle Realtime-Events aus.
11. **Active sensing** Filtert das Active-Sense-Signal aus.
12. **Sysexes** Filtert alle System-Exclusive-Daten aus.
13. **Common Events** Filtert alle Common Events aus.

Wie bereits geschildert, können Sie Filter für beliebige Ports auf beliebigen MIDI-Kanälen einsetzen. Wenn Sie eine Vielzahl von Filtern setzen, kann es vorkommen, dass Sie den Überblick verlieren. Aus diesem Grunde tauchen alle gesetzten Filter in der MIDI-Prozessor-Liste auf, die Sie durch Anwahl des Symbols **`allproc`** in der Symbolzeile des Moduls **MIDI** einsehen können.

10.11 Das Funktionenmenü im Bildschirm [filter]



In diesem Menü finden Sie Funktionen, die sich auf gesetzte Filter und aktive Prozessoren auswirken. Im Einzelnen haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Delete Filters...** Öffnet ein Fenster, in dem Sie weitere Einstellungen vornehmen können. Im Einzelnen sind dies:

- **All MIDI filters.** Löscht alle gesetzten Filter
- **Only on selected connector.** Löscht alle Filter am Port, den Sie im Auswahlmenü „Conn." eingestellt haben.
- **Only on selected con. & channel.** Löscht die Filter, die einem bestimmten Kanal auf einem bestimmten Port zugewiesen sind. Beachten Sie hierbei bitte, dass hier die Bereiche **cons** und **filters** miteinander kommunizieren. Sie können demnach problemlos zuerst im Bereich der Routings einen Port auswählen und anschließend in das Funktionenmenü des Bildschirms [filter] schalten, um dort mit der hier beschriebenen Funktion einen Filter zu löschen.

2 **Delete processors...** Durch diesen Eintrag haben Sie auch im aktuellen Bildschirm Zugriff auf die Prozessoren-Liste, wie sie nach Anwählen des Symbols allproc in der Symbolzeile zu sehen ist. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich ein weiteres Auswahlfenster. Darin haben Sie folgende Optionen:

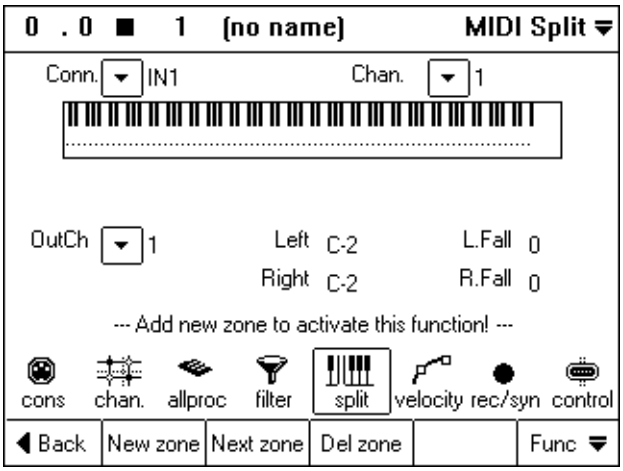
- **All MIDI processors** Löscht alle Prozessoren, die irgendwo definiert sind.
- **Only on selected connector** Löscht die Prozessoren eines bestimmten Ports. Hieran können Sie erkennen, dass beide Bereiche miteinander kommunizieren. Sie können demnach problemlos zuerst im Bereich der Routings einen Port auswählen und anschließend in das Funktionenmenü des Bildschirms [allproc] schalten, um dort mit der hier beschriebenen Funktion die Prozessoren eines bestimmten Ports zu löschen.
- **Only on selected con. & channel** Löscht die Prozessoren, die einem bestimmten Kanal auf einem bestimmten Port zugewiesen sind. Auch hier gelten die Erklärungen des vorigen Abschnitts entsprechend.

3 **Layers** Bei Anwahl dieser Funktion öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie verschiedene Layers anwählen können. Wenn Sie anschließend einen Filter setzen, gelten alle Ein-

stellungen ausschließlich für den Layer, der in der Titelzeile angezeigt wird. Mehr zum Thema Layers finden Sie in *Kapitel 9.8 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ - auf Seite 73*.

10.12 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [split]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** im Bedienfeld der Fernbedienung drücken. Wenn Sie anschließend in der Symbolzeile das Symbol **filter** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, einen oder mehrere Tastatursplits zu setzen. Das bedeutet, dass MIDI-Noten von wählbaren Eingängen ein bestimmter Tastaturbereich zugewiesen wird. Ein klassisches Beispiel ist hier die Simulation eines Masterkeyboards, die aufgrund der flexiblen Auslegung der MULTISTATION selbst dann funktioniert, wenn das sendende Keyboard nur auf Kanal 1 senden kann (wie früher durchaus üblich).

Bitte beachten Sie: Der Prozess **MIDI Split** erzeugt lediglich die Aufteilung eines Eingangskanals in verschiedene (je nach Einstellung) Ausgangskanäle und die Aufteilung in Tastaturzonen, nicht jedoch die Verteilung auf die einzelnen MIDI-Ausgänge (Ports). Diese müssen Sie zusätzlich programmieren, indem Sie das Symbol **cons** wählen und dort die neu erzeugten MIDI-Kanäle auf die gewünschten Ausgangs-Ports verteilen.

Um einen MIDI-Split zu erzeugen, müssen Sie zunächst einen neuen Tastaturbereich (eine neue Zone) erzeugen. Klicken Sie dazu entweder auf die Schaltfläche [New zone] in der Fußzeile des Bildschirms, oder berühren Sie die simulierte Tastatur im oberen Teil des Bildschirms. Im ersten Fall wird ohne Rückfragen eine neue Zone mit Standardvorgaben erzeugt. Im letzten Fall erscheint ein Dialogfenster mit der Frage „Do you want to create new zone/Möchten Sie eine neue Tastaturzone erzeugen?“. Beantworten Sie die Frage mit **Yes**, um eine neue Zone zu erzeugen, klicken Sie auf **No**, um die Aktion abzubrechen.

Nun haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten:

1 **Auswahlmenü [Conn.]** Stellen Sie hier den Eingansport ein.

2 **Auswahlmenü [Chan.]** Stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein, der gesplittet werden soll, oder wählen Sie den Eintrag **Omni** (Alle).

3 **Tastatur** Hier werden Splits grafisch dargestellt. Die Zone, die gerade bearbeitet wird, wird durch ein schwarzes Feld markiert; eventuell vorhandene weitere Zonen werden durch Linien unterhalb der Tastatur angezeigt.

4 **Auswahlmenü [OutCh]** Stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein, auf dem die Zone senden soll.

5 **Left** Stellen Sie hier nach Anklicken des Feldes mit der Notennummer die untere Begrenzung der Tastaturzone ein.

6 **Right** Stellen Sie hier nach Anklicken des Feldes mit der Notennummer die obere Begrenzung der Tastaturzone ein.

7 **L.Fall** Senkt die Anschlagsdynamiken der eingehenden Noten zum Rand der Tastaturzonen hin kontinuierlich bis zum Wert 0 herab. L.Fall definiert dabei den Tastaturbereich auf der linken (unteren) Seite der Tastaturzone.

8 **R.Fall** Senkt die Anschlagsdynamiken der eingehenden Noten zum Rand der Tastaturzonen hin kontinuierlich bis zum Wert 0 herab. R.Fall definiert dabei den Tastaturbereich auf der rechten (oberen) Seite der Tastaturzone.

10.13 Die Fußzeile im Bildschirm [split]

Hier haben Sie folgende Optionen:

1 **New Zone** Erzeugt eine neue Tastaturzone.

2 **Next Zone** Springt zur nächsten Zone.

3 **Del Zone** Löscht die Zone, die gerade in Bearbeitung ist.

10.14 Das Funktionenmenü im Bildschirm [split]

In diesem Menü haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Delete Splits...** Öffnet ein Fenster, in dem Sie weitere Einstellungen vornehmen können. Im Einzelnen sind dies:

- **All MIDI splits.** Löscht alle gesetzten Splits.
- **Only on selected connector.** Löscht alle Splits am Port, den Sie im Auswahlmenü „Conn.“ eingestellt haben.
- **Only on selected con. & channel.** Löscht die Splits, die einem bestimmten Kanal auf einem bestimmten Port zugewiesen sind. Beachten Sie hierbei bitte, dass hier die Bereiche **cons** und **split** miteinander kommunizieren. Sie können demnach problemlos zuerst im Bereich der Routings einen Port auswählen und anschließend in das Funktionenmenü des Bildschirms [split] schalten, um dort mit der hier beschriebenen Funktion einen Split zu löschen.

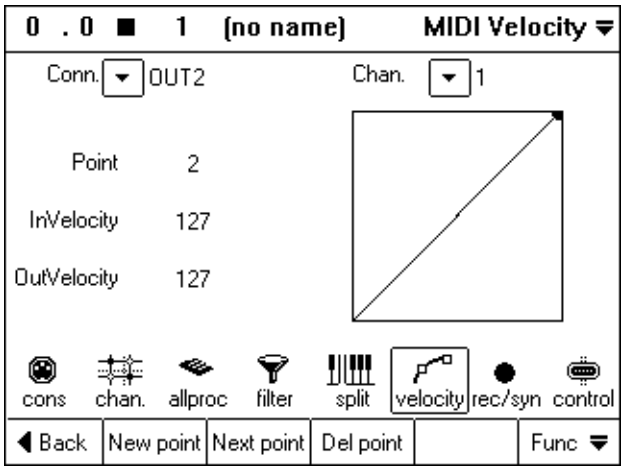
2 **Delete processors...** Durch diesen Eintrag haben Sie auch im aktuellen Bildschirm Zugriff auf die Prozessoren-Liste, wie sie nach Anwählen des Symbols allproc in der Symbolzeile zu sehen ist. Nach Anwahl der Funktion öffnet sich ein weiteres Auswahlfenster. Darin haben Sie folgende Optionen:

- **All MIDI processors** Löscht alle Prozessoren, die irgendwo definiert sind.
- **Only on selected connector** Löscht die Prozessoren eines bestimmten Ports. Hieran können Sie erkennen, dass beide Bereiche miteinander kommunizieren. Sie können demnach problemlos zuerst im Bereich der Routings einen Port auswählen und anschließend in das Funktionenmenü des Bildschirms [allproc] schalten, um dort mit der hier beschriebenen Funktion die Prozessoren eines bestimmten Ports zu löschen.
- **Only on selected con. & channel** Löscht die Prozessoren, die einem bestimmten Kanal auf einem bestimmten Port zugewiesen sind. Auch hier gelten die Erklärungen des vorigen Abschnitts entsprechend.

3 **Layers** Bei Anwahl dieser Funktion öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie verschiedene Layers anwählen können. Wenn Sie anschließend einen Split setzen, gelten diese Einstellungen ausschließlich für den Layer, der in der Titelzeile angezeigt wird. Mehr zum Thema Layers finden Sie in *Kapitel 9.8 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ - auf Seite 73*.

10.15 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [velocity]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** im Bedienfeld der Fernbedienung drücken. Wenn Sie in der Symbolzeile das Symbol **velocity** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



Mit der Funktion Velocity ist es möglich, das Dynamikverhalten ein- oder ausgehender MIDI-Noten zu beeinflussen. Dabei werden in der Grafik auf der X-Achse, das heißt von links (min.) nach rechts (max.), die Eingangswerte dargestellt. Auf der Y-Achse werden dementsprechend die Ausgangswerte dargestellt.

Sobald ein Punkt verändert wird, wird das Ergebnis in der Grafik angezeigt, sodass man das Resultat auch optisch verfolgen kann.

Noten mit Eingangswerten links vom ersten Punkt und rechts vom letzten Punkt werden nicht gespielt.

10.16 Die Fußzeile im Bildschirm [velocity]

Hier haben Sie folgende Optionen:

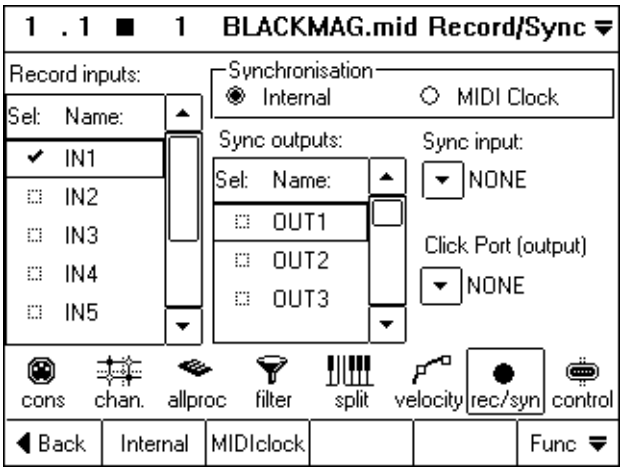
1 **New point** Erzeugt einen neuen Bearbeitungspunkt.

2 **Next point** Springt zum nächsten Bearbeitungspunkt.

3 **Del point** Löscht den markierten Bearbeitungspunkt.

10.17 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [rec/syn]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** im Bedienfeld der Fernbedienung drücken. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **rec/syn** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm nehmen Sie Einstellungen zur MIDI-Aufnahme und zur Synchronisation der MULTISTATION im Verbund mit anderen MIDI-Geräten vor.

Bitte beachten Sie: Mit der MULTISTATION können Sie sowohl MIDI- als auch Audioaufnahmen durchführen. Welche Art von Aufnahme Sie aktuell beginnen möchten, legen Sie jeweils im Modul **Setup** fest, wo Sie im Bereich **Player > Recording > Typ** zwischen MIDI und WAV umschalten können. Zum Zeitpunkt der Drucklegung gelten die Einstellungen im Bereich Record/Sync ausschließlich für MIDI-Aufnahmen.

Im Bildschirm Record/Sync haben Sie folgende Optionen:

1 **Record inputs:** Legen Sie hier fest, von welchen MIDI-Eingängen Sie aufnehmen möchten.

2 **Synchronisation** Hier entscheiden Sie, ob die MULTISTATION der Timing-Master ist (Internal) oder ob sich die MULTISTATION auf ein externes Signal einlockt (MIDI Clock).

3 **Sync outputs:** Legen Sie hier den Ausgang fest, an den die MULTISTATION die MIDI-Clock sendet, wenn Sie Timing-Master ist.

4 **Sync input:** Legen Sie hier den Eingang fest, an dem die MULTISTATION ein Synchronisations-Signal erwarten soll, wenn die Synchronisation auf MIDI Clock steht (die MULTISTATION also auf ein Sync-Signal von außen wartet).

5 **Click Port (output)** Legen Sie hier fest, an welchen Port die MULTISTATION ein Click-Signal senden soll. In diesem Fall werden Viertelnoten auf MIDI-Kanal 10 ausgegeben. Nutzen Sie diese Funktion zum Beispiel, wenn Sie mit der MULTISTATION MIDI-Aufnahmen durchführen und dabei ein Metronom benötigen.

10.18 Die Fußzeile im Bildschirm [rec/syn]

Hier haben Sie folgende Optionen:

1 **Internal** Schaltet die Synchronisation auf intern. Das bedeutet, dass die MULTISTATION Timing-Master ist. Das Anwählen dieser Funktion entspricht der Stellung „Internal“ im Feld „Synchronisation“.

2 **MIDIclock** Schaltet die Synchronisation auf extern. Das bedeutet, dass die MULTISTATION auf ein Synchronisations-Signal von außen wartet. Das Anwählen dieser Funktion entspricht der Stellung „MIDI Clock“ im Feld „Synchronisation“. Bitte beachten Sie, dass die Multistation auch in diesem Modus auf Transportbefehle aus dem Tastenfeld reagiert.

10.19 Das Funktionenmenü im Bildschirm [rec/syn]

Hier haben Sie folgende Optionen:

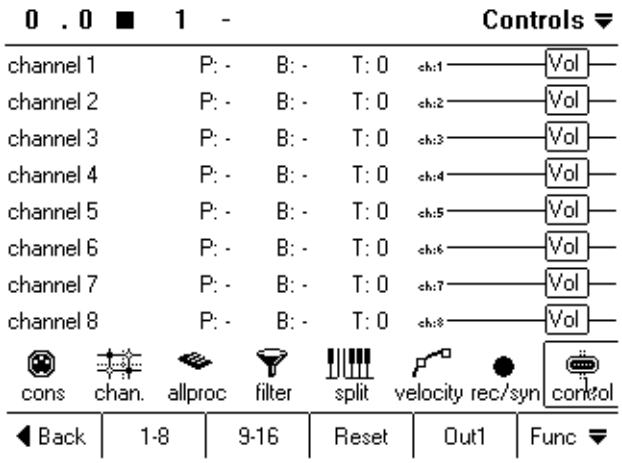
1 **Set Internal sync** Schaltet die Synchronisation auf intern. Das bedeutet, dass die MULTISTATION Timing-Master ist. Das Anwählen dieser Funktion entspricht der Stellung „Internal“ im Feld „Synchronisation“.

2 **Set MIDI-clock sync** Schaltet die Synchronisation auf extern. Das bedeutet, dass die MULTISTATION auf ein Synchronisations-Signal von außen wartet. Das Anwählen dieser Funktion entspricht der Stellung „MIDI Clock“ im Feld „Synchronisation“.

Bitte beachten Sie: Im Synchronisationsverbund mit anderen MIDI-Geräten sendet und empfängt die MULTISTATION **MIDI-Clock** und **Song-Position-Pointer SPP**. Um diese Protokolle ordnungsgemäß einzusetzen, sollten Sie zumindest grundlegend über Kenntnisse des MIDI-Standards verfügen. Im Zweifelsfalle greifen Sie bitte auf entsprechende Fachliteratur zurück.

10.20 Die Symbolzeile im Modul MIDI / Symbol [control]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **MIDI** anwählen oder die Taste **MIDI** im Bedienfeld der Fernbedienung drücken. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **control** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:


0 . 0 ■ 1 -
Controls
channel 1 P: - B: - T: 0 ch:1 Vol
channel 2 P: - B: - T: 0 ch:2 Vol
channel 3 P: - B: - T: 0 ch:3 Vol
channel 4 P: - B: - T: 0 ch:4 Vol
channel 5 P: - B: - T: 0 ch:5 Vol
channel 6 P: - B: - T: 0 ch:6 Vol
channel 7 P: - B: - T: 0 ch:7 Vol
channel 8 P: - B: - T: 0 ch:8 Vol
cons
chan.
allproc
filter
split
velocity
rec/syn
control
Back
1-8
9-16
Reset
Out1
Func

In diesem Bildschirm können Sie auf einfache Weise und sehr komfortabel für alle an den MIDI-Ausgängen angeschlossenen MIDI-Geräte sowie für die interne Klangerzeugung grundlegende MIDI-Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden pro Patch gespeichert und als MIDI-Nachricht gesendet, sobald das Patch aktiviert wird. In diesem Bildschirm haben Sie somit die Kontrolle über die MIDI-Nachrichten, die Sie im Verbund mit externen GMIDI-Geräten vermutlich am häufigsten benötigen werden.

Bitte beachten Sie, dass Sie mit dieser Funktion nicht die Einstellungen in einem MIDI-File verändern können. Da die entsprechenden Befehle im MIDI-File selbst enthalten sind, werden die vorgenommen Einstellungen im Fenster **Controls** beim Abspielen des MIDI-Files wieder überschrieben. Das können Sie nur umgehen, indem Sie die Daten im MIDI-File selbst ändern. Das geht am einfachsten direkt in der Multistation über „Edit file“. Näheres dazu finden Sie in *Kapitel 9.19 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „song“ - auf Seite 91*.

Sie bekommen die Einstellungen für jeweils acht MIDI-Kanäle angezeigt, wobei Sie mit den **Schaltflächen [1-8] und [9-16]** in der Fußzeile zwischen beiden Bereichen umschalten können.

Mit der **zweiten Schaltfläche von rechts** in der Fußzeile stellen Sie den Ausgang ein, den Sie ansprechen wollen. Sie haben dabei folgende Wahlmöglichkeiten:

1. OUT 1
2. OUT 2
3. OUT 3
4. OUT 4
5. OUT 5
6. OUT 6
7. OUT 7
8. OUT 8
9. WTSynth (interner Synthesizer A)
10. WTSynth.B (interner Synthesizer B)
11. Daugh.Board (Daughterboard)

Nachdem Sie den Ausgang gewählt haben, haben Sie im Hauptfeld des Bildschirms folgende Einstellmöglichkeiten:

1. In der **Reihe ganz links** wird die Kanalnummer angezeigt, wenn Sie als Ausgang einen MIDI-Ausgang der Multistation gewählt haben. Es wird der Soundname angezeigt, wenn Sie einen der beiden internen Synthesizer ansprechen.
2. **P:** Klicken Sie das Feld an, um die **Programmnummer** einzugeben. Nutzen Sie die Zifferntastatur und bestätigen Sie mit der Taste [ENTER/YES], oder verwenden Sie das Datenrad.
3. **B:** Klicken Sie das Feld an, um die **Banknummer** einzugeben. Nutzen Sie die Zifferntastatur und bestätigen Sie mit der Taste [ENTER/YES], oder verwenden Sie das Datenrad.
4. **T:** Klicken Sie das Feld an, um die **Spur** zu **transponieren**. Nutzen Sie die Zifferntastatur und bestätigen Sie mit der Taste [ENTER/YES], oder verwenden Sie das Datenrad.
5. Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die **Lautstärke** ein (Controller 7 - Volume).

10.21 Das Funktionenmenü im Bildschirm [control]

Hier haben Sie folgende Optionen:

1 **Select MIDI port...** Wählen Sie hier den **Ausgang**, den Sie bearbeiten möchten. Hat prinzipiell die gleiche Funktion, als würden Sie die zweite Schaltfläche von rechts in der Fußzeile des Bildschirms anwählen.

2 **Reset prog/banks** Setzt alle Einstellungen für **Programmnummer und Banknummer** auf die Grundstellung zurück. Nach dem Anwählen des Eintrags erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure to reset all Programms and Banks/Wollen Sie wirklich alle Programme und Bänke zurück setzen?“ Bestätigen Sie mit **Yes**, um die Einstellungen zurück zu setzen, wählen Sie **No**, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

3 **Reset transposes...** Setzt alle Einstellungen für **Transponierung** auf die Grundstellung zurück. Nach dem Anwählen des Eintrags erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure to reset all Programms and Banks/Wollen Sie wirklich alle Programme und Bänke zurück setzen?“ Bestätigen Sie mit **Yes**, um die Einstellungen zurück zu setzen, wählen Sie **No**, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

4 **Reset volumes...** Setzt alle Einstellungen für die **Lautstärke** auf die Grundstellung zurück. Nach dem Anwählen des Eintrags erscheint die Sicherheitsabfrage „Are you sure to reset all Programms and Banks/Wollen Sie wirklich alle Programme und Bänke zurück setzen?“ Bestätigen Sie mit **Yes**, um die Einstellungen zurück zu setzen, wählen Sie **No**, wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.

Das Funktionenmenü gilt jeweils für den Ausgang, der in der Fußzeile in der zweiten Schaltfläche von rechts angewählt ist.

---

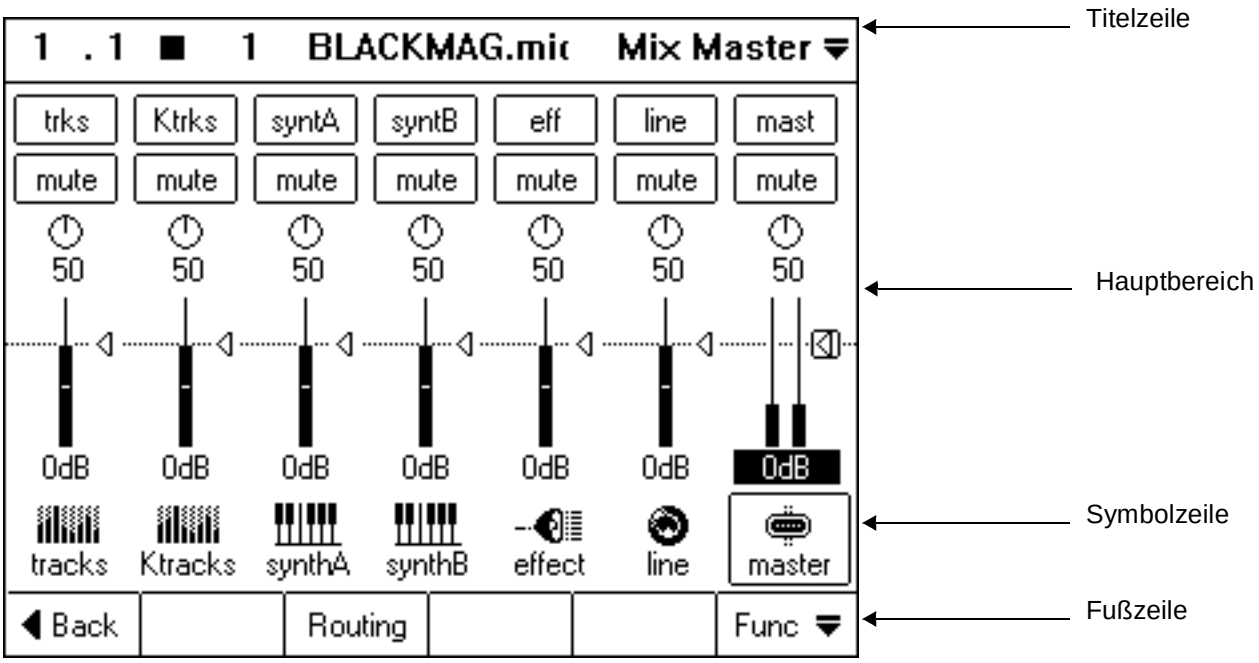
11. Das Modul Mixer

Im Modul „Mixer“ stellen Sie die Ausgangslautstärken aller Module der internen Klangerzeugung ein. Das sind im Einzelnen:

1. **tracks** Die Ausgangslautstärken der maximal 8 Audiospuren, die von den 8 Audiogeneratoren der MULTISTATION gleichzeitig wiedergegeben werden können. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn Sie einen Audiosong (mit bis zu 8 Audiospuren) abspielen. Bitte beachten Sie, dass sich die Anzahl der *gleichzeitig* maximal wiedergegebenen Audiospuren verringert, wenn *gleichzeitig* Audiodateien von Triggerspuren wiedergegeben werden (wenn Sie also Ktracks benutzen [s. Punkt 2 dieser Aufzählung]). Bedenken Sie bitte, dass die MULTISTATION im Audiobereich momentan maximal 8stimmig ist.
2. **Ktracks** Die Ausgangslautstärken der maximal 8 Audiospuren, die durch **Triggernoten** angesteuert werden können. Dabei steht der Begriff **Ktracks** für „Keyboard-Tracks“. Bitte beachten Sie, dass sich die Anzahl der wiedergegebenen Ktracks verringert, wenn Sie *gleichzeitig* normale Audiospuren wiedergeben (s. Punkt 1 dieser Aufzählung). Bedenken Sie bitte, dass die MULTISTATION im Audiobereich momentan maximal 8stimmig ist.
3. **synthA** Die Ausgangslautstärken der maximal 16 Spuren des ersten Soundfontgenerators (Synthesizer A).
4. **synthB** Die Ausgangslautstärke der maximal 16 Spuren des zweiten Soundfontgenerators (Synthesizer B).
5. **effect** Die Ausgangslautstärken der beiden internen Effektgeräte.
6. **line** Die Ausgangslautstärken der beiden Line-Eingänge. Bitte beachten Sie an dieser Stelle, dass Sie den *Eingangspegel* bei Verwendung der Line-Eingänge extern regeln müssen. Die Multistation verfügt zurzeit nicht über regelbare Eingangsverstärker.

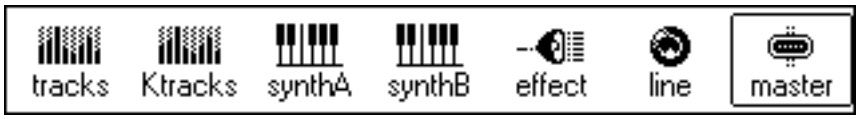
Alle vorstehend aufgeführten einzelnen Audiosignale werden wie bei einem echten Mischpult zusammengefasst in der Mastersektion. Diese erreichen Sie, wenn Sie in der Symbolzeile das Symbol **master** anwählen. Darin können Sie nun die Gesamtlautstärken für die oben aufgeführten Bereiche festlegen. Wenn Sie mit der Funktionsweise eines richtigen Mischpults vertraut sind, dann können Sie sich den Mixer der MULTISTATION vorstellen wie ein Mischpult mit sechs Subgruppen, die dann an den Master geroutet sind.Übersicht über die Bildschirmbereiche des Moduls Mixer

Sie erreichen das Modul „Mixer“ und die damit zusammen hängenden Funktionen, indem Sie im Hauptbildschirm das Symbol **Mixer** anwählen. Danach erscheint der folgende Bildschirm:



- Die **Titelzeile** zeigt im linken Bereich des Fensters die aktuelle **Songposition** und ein Symbol für die jeweilige **Laufwerksfunktion** (zum Beispiel „Play“ oder „Stop“). In der Mitte steht der **Name der geladenen Datei** (hier: „BLACKMAG.mid), rechts daneben der **Titel des Bildschirms**, in dem Sie sich gerade befinden (hier: „Mix Master“). Ganz rechts finden Sie das **Pfeilsymbol**, über das Sie aus allen Bildschirmen heraus das Hauptmenü und alle nachgeordneten Funktionen erreichen können.
- In der **Symbolzeile** zeigt der Bildschirm sieben verschiedene Symbole. Über diese Symbole erhalten Sie Zugang zu einer Vielzahl von Funktionen, die direkt oder indirekt mit dem Modul MIDI in Verbindung stehen.
- Die **Fußzeile** am unteren Ende besteht von links nach rechts aus sechs Schaltflächen, die je nach Bildschirm unterschiedliche Funktionen auslösen. Die Schaltfläche ganz rechts ist immer mit der Bezeichnung **„Func**“ versehen. Dadurch gelangen Sie in das **Funktionenmenü**, das weitere Funktionen erhält, die ebenfalls je nach Bildschirm unterschiedlich sein können. Das Funktionenmenü des Moduls Mixer ist teilweise mehrstufig aufgebaut, sodass sich nach Anwahl eines Menüpunkts häufig ein weiteres Auswahlfenster öffnet.
- Der **Hauptbereich** enthält vielfältige Darstellungen, die sich **nach Anwahl der Symbole in der Symbolzeile** zeigen. Sie werden in den nachstehenden Kapiteln beschrieben.

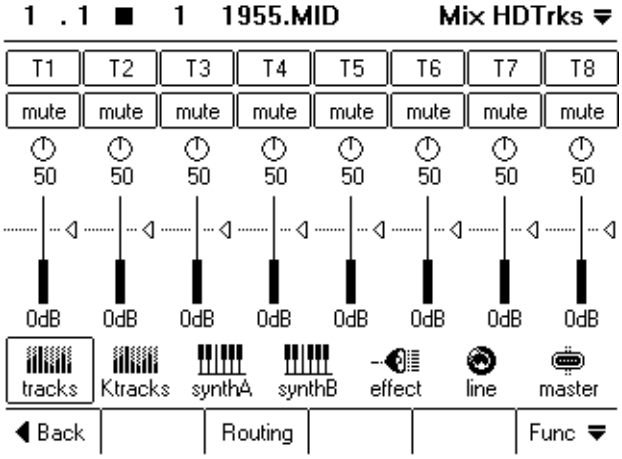
11.1 Die Symbolzeile im Modul Mixer



Die Symbolzeile des Moduls Mixer sehen Sie, sobald Sie das Modul Mixer aus dem Hauptbildschirm heraus angewählt haben. Nach Anwahl des Moduls ist zunächst immer das Symbol **master** ganz rechts und der damit zusammen hängende Bildschirm markiert. Nachstehend finden Sie die Erläuterungen zu den Funktionen, die Sie über die Symbolzeile aufrufen könen.

11.2 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [tracks]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **Mixer** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **tracks** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



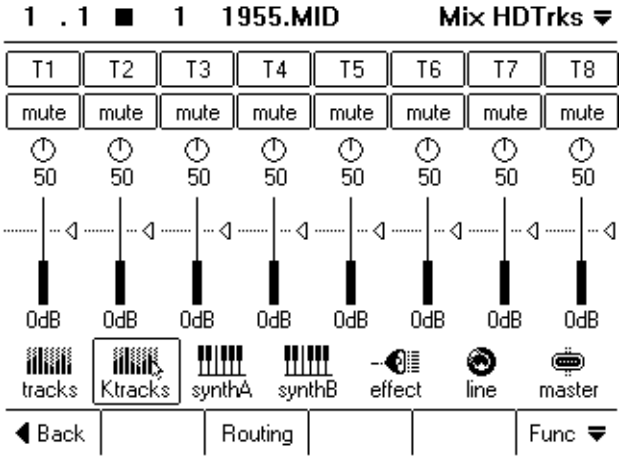
In diesem Bildschirm stellen Sie die Ausgangslautstärken der maximal 8 Audiospuren ein, die von den 8 Audiogeneratoren der MULTISTATION gleichzeitig wiedergegeben werden können. Nachfolgend finden Sie die Beschreibung der

einzelnen Bereiche im Fenster **[Mix HDTrks]**. Wenn Sie die Beschreibung an der eigenen MULTISTATION nachvollziehen wollen, so achten Sie bitte darauf, dass in der Fußzeile in der dritten Schaltfläche von links der Eintrag **Routing** zu sehen ist (die dazu gehörende Funktion wird weiter unten beschrieben). Die Beschreibung erfolgt von oben nach unten:

1. Die **Schaltflächen am oberen Rand** zeigen Ihnen die zunächst die Nummern der Audiospuren an. Wenn Sie einen Audiosong geladen haben, werden an dieser Stelle die Namen der Audiospuren angezeigt. Darüber hinaus schalten die Schaltflächen bei Berührung um in den Routing-Bildschirm, der weiter unten beschrieben wird (s. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151).*
2. Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.
3. Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position der Spur im Panorama fest, man kann auch sagen, die Verteilung des Signals im Stereobild.Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts*.
4. Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke der Spur ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.3 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [ktracks]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **`Mixer`** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **`Ktracks`** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:

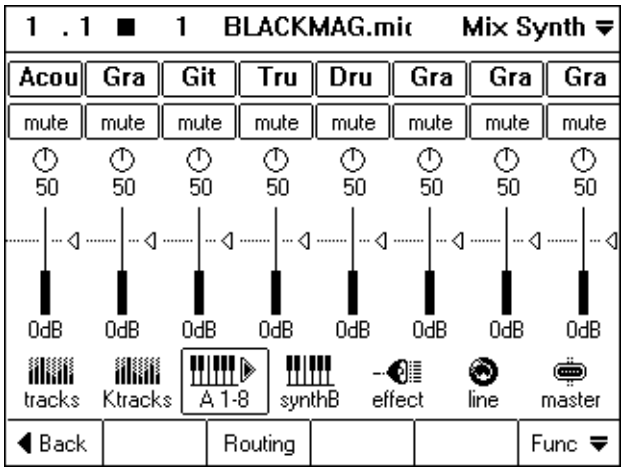

1 . 1 ■ 1 1955.MID
Mix HDTrks
T1 T2 T3 T4 T5 T6 T7 T8
mute mute mute mute mute mute mute mute
50 50 50 50 50 50 50 50
0dB 0dB 0dB 0dB 0dB 0dB 0dB 0dB
tracks Ktracks synthA synthB effect line master
Back Routing Func

In diesem Bildschirm stellen Sie die Ausgangslautstärken der maximal 8 Audiospuren ein, die durch **Triggernoten** angesteuert werden können. Nachfolgend finden Sie die Beschreibung der einzelnen Bereiche im Fenster **[Mix HDTrks]**. Wenn Sie die Beschreibung an der eigenen MULTISTATION nachvollziehen wollen, so achten Sie bitte darauf, dass in der Fußzeile in der dritten Schaltfläche von links der Eintrag **Routing** zu sehen ist (die dazu gehörende Funktion wird weiter unten beschrieben). Die Beschreibung erfolgt von oben nach unten:

1. Die **Schaltflächen am oberen Rand** zeigen Ihnen die zunächst die Nummern der Audiospuren an. Wenn Sie Audiospuren geladen haben, die durch Triggernoten angesteuert werden, werden an dieser Stelle die Namen der Audiospuren angezeigt.Darüber hinaus schalten die Schaltflächen bei Berührung um in den Routing-Bildschirm, der weiter unten beschrieben wird (s. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151*).
2. Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.
3. Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position der Spur im Panorama fest (die Verteilung des Signals im Stereobild). Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts*.
4. Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke der Spur ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.4 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [synthA]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **Mixer** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **synthA** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:


1 .1 1 BLACKMAG.mi Mix Synth
Acou Gra Git Tru Dru Gra Gra Gra
mute mute mute mute mute mute mute mute
50 50 50 50 50 50 50 50
0dB 0dB 0dB 0dB 0dB 0dB 0dB 0dB
tracks Ktracks A 1-8 synthB effect line master
Back Routing Func

Bitte beachten Sie, das sich nach dem Anwählen des Bildschirms das Symbol **synthA** in der Fußzeile ändert. Dort steht nun der Eintrag **A 1-8**. Mit dieser Schaltfläche schalten Sie den Bildschirm zwischen den Spuren 1 - 8 und 9 - 16 um. In beiden Bildschirmen gelten die nachfolgenden Erklärungen entsprechend.

In dem hier beschriebenen Bildschirm stellen Sie die Ausgangslautstärken der maximal 16 Spuren des ersten Soundfontgenerators (Synthesizer A) ein. Nachfolgend finden Sie die Beschreibung der einzelnen Bereiche. Wenn Sie die Beschreibung an der eigenen MULTISTATION nachvollziehen wollen, so achten Sie bitte darauf, dass in der Fußzeile in der dritten Schaltfläche von links der Eintrag **Routing** zu sehen ist (die dazu gehörende Funktion wird weiter unten beschrieben). Die Beschreibung erfolgt von oben nach unten:

1 Die **Schaltflächen am oberen Rand** zeigen Ihnen die zunächst den Namen des Sounds an, der auf dem Kanal benutzt wird. Wenn Sie ein MIDI-File geladen haben, werden hier

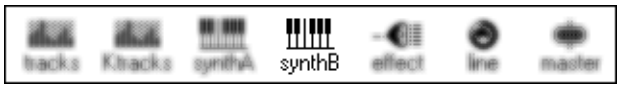
die Namen der einzelnen Spuren angezeigt. Darüber hinaus schalten die Schaltflächen bei Berührung um in den Routing-Bildschirm, der weiter unten beschrieben wird (s. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151*).

2 Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.

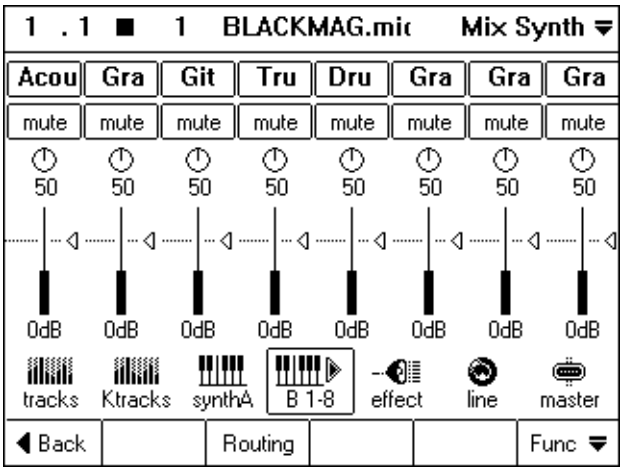
3 Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position der Spur im Panorama fest (die Verteilung des Signals im Stereobild). Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts*.

4 Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke der Spur ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.5 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [synthB]



Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **`Mixer`** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **`synthB`** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



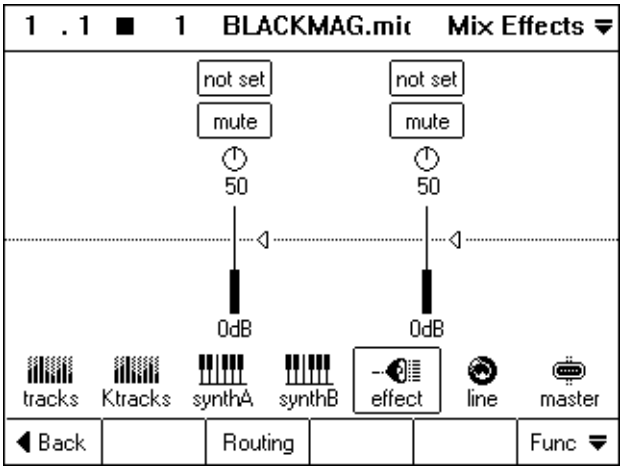
Bitte beachten Sie, dass sich nach dem Anwählen des Bildschirms das Symbol **synthB** in der Fußzeile ändert. Dort steht nun der Eintrag **B1-8**. Mit dieser Schaltfläche schalten Sie den Bildschirm zwischen den Spuren 1 - 8 und 9 - 16 um. In beiden Bildschirmen gelten die nachfolgenden Erklärungen entsprechend.

In dem hier beschriebenen Bildschirm stellen Sie die Ausgangslautstärken der maximal 16 Spuren des zweiten Soundfontgenerators (Synthesizer B) ein. Nachfolgend finden Sie die Beschreibung der einzelnen Bereiche. Wenn Sie die Beschreibung an der eigenen MULTISTATION nachvollziehen wollen, so achten Sie bitte darauf, dass in der Fußzeile in der dritten Schaltfläche von links der Eintrag **Routing** zu sehen ist (die dazu gehörende Funktion wird weiter unten beschrieben). Die Beschreibung erfolgt von oben nach unten:

1. Die **Schaltflächen am oberen Rand** zeigen Ihnen die zunächst den Namen des Sounds an, der auf dem Kanal benutzt wird. Wenn Sie ein MIDI-File geladen haben, werden hier die Namen der einzelnen Spuren angezeigt. Darüber hinaus schalten die Schaltflächen bei Berührung um in den Routing-Bildschirm, der weiter unten beschrieben wird (s. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151*).
2. Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.
3. Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position der Spur im Panorama fest (die Verteilung des Signals im Stereobild). Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts*.
4. Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke der Spur ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.6 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [effect]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **`Mixer`** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **`effect`** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:

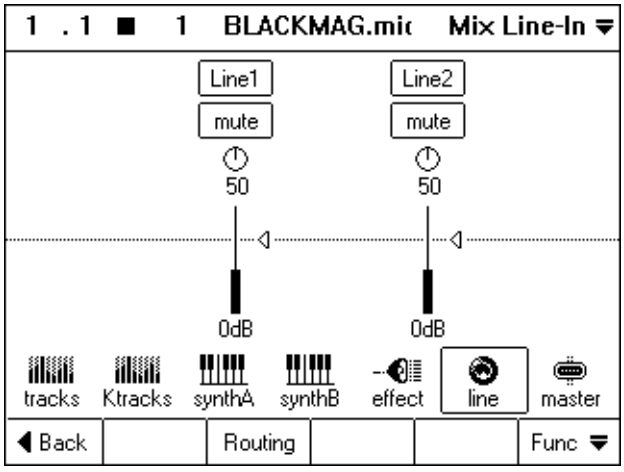


In diesem Bildschirm wählen Sie den Effekt aus, der im Effektgerät der MULTISTATION benutzt wird. Im Einzelnen haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Beim *erstmaligen* Aufruf innerhalb eines Patchs zeigt **die obere Schaltfläche** den Eintrag „not set“. Das bedeutet, dass kein Effekt ausgewählt ist. Wurde bereits ein Effekt ausgewählt, so steht hier der Name des Effekts (zum Beispiel Chorus). Wenn Sie die Schaltfläche berühren, schaltet die MULTISTATION in den Bildschirm **Route Effects** (s.a. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151*).
2. Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.
3. Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position des Effekts im Panorama fest (die Verteilung des Signals im Stereobild). Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts*.
4. Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke des Effekts ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.7 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [line]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **`Mixer`** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **`line`** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm stellen Sie die Ausgangslautstärken der beiden Line-Eingänge ein . Im Einzelnen haben Sie folgende Möglichkeiten:

1 **Die beiden oberen Schaltflächen** benennen zunächst den jeweiligen Eingang. Wenn Sie eine Schaltfläche berühren, schaltet die MULTISTATION in den Bildschirm **Route Line-In** (s.a. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151*).

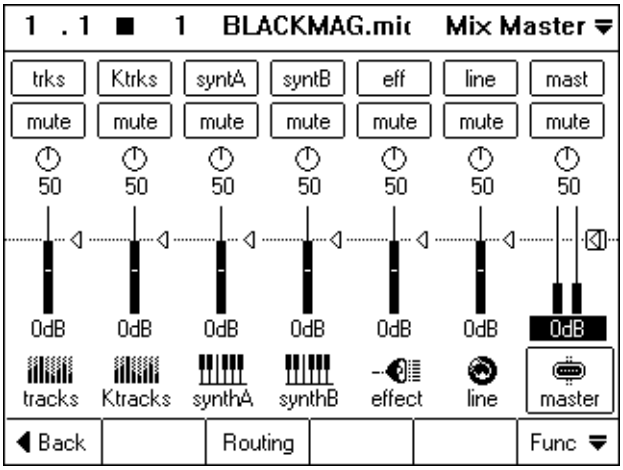
2 Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.

3 Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position des Effekts im Panorama fest (die Verteilung des Signals im Stereobild). Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts.*

4 Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke des Effekts ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.8 Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [master]

Sie finden die Symbolzeile, indem Sie im Hauptbildschirm das Modul **`Mixer`** anwählen. Wenn Sie in der Symbolzeile nun das Symbol **`master`** anwählen, öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm laufen alle Audiosignale zusammen. Sie haben hier die Möglichkeit, den Gesamtpegel der einzelnen Abteilungen einzustellen. Außerdem finden Sie in diesem Bildschirm den Masterregler für die Gesamt-Ausgangslautstärke.

Bitte beachten Sie, dass der Masterregler nicht im Patch gespeichert wird.

Im Einzelnen haben Sie im Bildschirm **Mix Master** folgende Möglichkeiten:

1. **Die oberen Schaltflächen** benennen zunächst die jeweilige Audioabteilung. Wenn Sie eine Schaltfläche berühren, schaltet die MULTISTATION in den jeweiligen **Route**-Bildschirm (s.a. *Kapitel 11.9 - Umschalten in die Routing-Bildschirme - auf Seite 151*).
2. Mit der Schaltfläche **Mute** schalten Sie die Spur stumm.
3. Mit dem **Drehregler** legen Sie die Position der jeweiligen Audioabteilung im Panorama fest (die Verteilung des Signals im Stereobild). Die Anzeige 0 bedeutet *ganz links*, die Anzeige 100 dementsprechend *ganz rechts*.
4. Mit dem **Schieberegler** stellen Sie die Lautstärke der Audioabteilung ein. Dabei bedeutet -96 dB *nicht hörbar* und 10 dB die *größt mögliche Lautstärke*. Standardmäßig ist ein Pegel von 0 dB eingestellt.

11.9 Umschalten in die Routing-Bildschirme

Nach dem Anwählen der Symbole

1 **tracks**
2 **Ktracks**
3 **synthA**
4 **synthB**
5 **effect**
6 **line**
7 **master**

in der Symbolzeile des Moduls **Mixer** finden Sie in der Fußzeile die Möglichkeit, in die **Routing-Bildschirme** umzuschalten. Das geschieht durch Anwählen der Schaltfläche **[Routing]**. Bitte beachten Sie dabei, dass jede Abteilung ihren eigenen Routing-Bildschirm hat, der quasi „hinter“ dem Bildschirm abgelegt ist, den Sie aktuell sehen. Haben Sie also das Symbol `tracks` angewählt, so ist der aktuelle Bildschirm oben rechts zunächst mit **[Mix HD Trks]** überschrieben. Das Berühren der Schaltfläche **Routing** schaltet nun um in den Routing-Bildschirm, der dann mit **[Route HD Trk]** überschrieben ist.

Mit der Schaltfläche [Mixer] in der jeweiligen Fußzeile schalten Sie wieder zurück in die Mixer-Bildschirme.

In den Routing-Bildschirmen legen Sie die **Ausgangszuordnungen** der einzelnen Abteilungen fest. Genauer gesagt stellen Sie ein, an welchen **Line-Ausgang** der MULTISTATION die jeweilige Abteilung gesendet wird. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, einzelne Bereiche an unterschiedliche Ausgänge zu senden. Nutzen Sie diese Möglichkeit zum Beispiel, um die Bass-Spur Synthesizers an einen separaten Line-Ausgang zu senden, der dann im Live-Betrieb unabhängig von allen anderen Signalen verstärkt und bearbeitet werden kann.

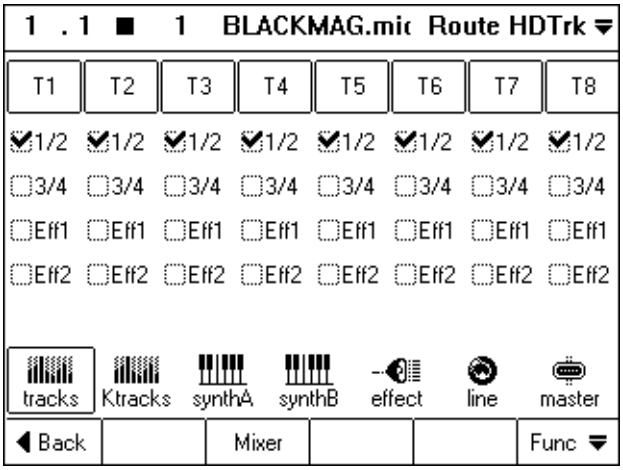
Außerdem stellen Sie in den Routing-Bildschirmen ein, ob eine Audioabteilung an die internen Effektgeräte geroutet wird.

In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Routing-Bildschirme beschrieben.

11.10 Das Routing in den Symbolen [tracks] und [Ktracks]

Der Routing-Bildschirm sieht in beiden Bereichen gleich aus, deshalb gelten die nachstehenden Erklärungen für beide Bildschirm gleichermaßen.

Sie öffnen den Bildschirm, indem Sie zunächst aus dem Hauptbildschirm heraus das **Symbol Mixer** anwählen. Berühren Sie dann das Symbol **tracks** oder **Ktracks** und anschließend die Schaltfläche **[Routing]** in der Fußzeile. Danach öffnet sich der folgende Routing-Bildschirm:



In diesem Bildschirm legen Sie das Routing für die maximal 8 Audiospuren (tracks) sowie das Routing für die maximal 8 Triggerspuren (Ktracks) fest. Sie haben folgende Optionen:

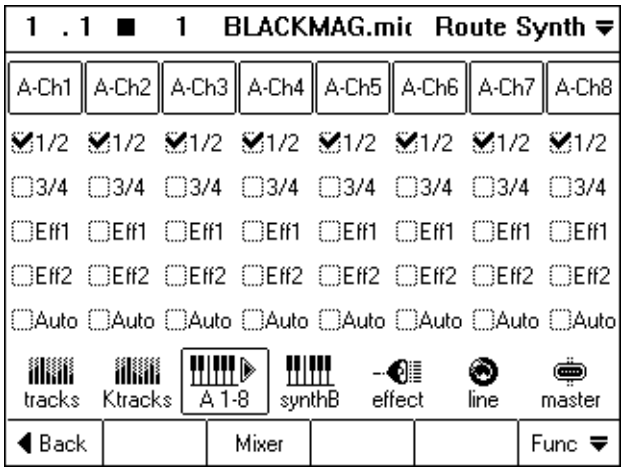
1. Die **obere Schaltfläche** zeigt den Namen der Audiospur an, sobald Sie die jeweiligen Spuren mit Audiodateien belegt sind. Beim Anwählen schaltet die MULTISTATION zurück in den zugehörigen Mixer-Bildschirm. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie in der Fußzeile die Schaltfläche [Mixer] anwählen würden.
2. Das Wahlfeld **1/2** routet das Signal an die Line-Ausgänge 1 und 2.
3. Das Wahlfeld **3/4** routet das Signal an die Line-Ausgänge 3 und 4.
4. Das Wahlfeld **Eff1** routet das Signal an das Effektgerät 1.
5. Das Wahlfeld **Eff2** routet das Signal an das Effektgerät 2.

11.11 Das Routing in den Symbolen [synthA] und [synthB]

Der Routing-Bildschirm sieht in beiden Bereichen gleich aus, deshalb gelten die nachstehenden Erklärungen für beide Bildschirm gleichermaßen.

Bitte beachten Sie, dass sich nach dem Anwählen des Bildschirms das Symbol **synthA/synthB** in der Fußzeile ändert. Dort steht dann der Eintrag **A1-8/B1-8**. Mit dieser Schaltfläche schalten Sie den Bildschirm zwischen den Spuren 1 - 8 und 9 - 16 um. In beiden Bildschirmen gelten die nachfolgenden Erklärungen entsprechend.

Sie öffnen den Bildschirm, indem Sie zunächst aus dem Hauptbildschirm heraus das **Symbol Mixer** anwählen. Berühren Sie dann das Symbol **synthA** oder **synthB** und anschließend die Schaltfläche **[Routing]** in der Fußzeile. Danach öffnet sich der folgende Routing-Bildschirm:

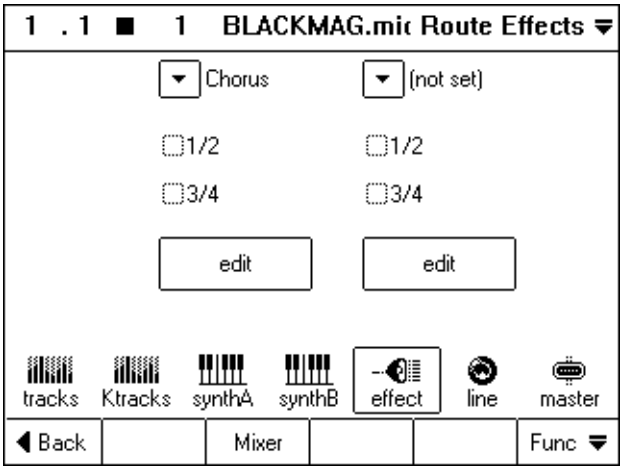


In diesem Bildschirm legen Sie das Routing für die 16 Ausgangssignale aus Synthesizer A (synthA) sowie die 16 Ausgangssignale aus Synthesizer B (synthB) fest. Sie haben folgende Optionen:

1. Die **obere Schaltfläche** zeigt zunächst den Namen des Sounds an, der aktuell auf dieser Spur eingestellt ist. Wenn Sie ein MIDI-File geladen haben, werden hier die Namen der einzelnen Spuren angezeigt. Darüber hinaus schalten die Schaltflächen beim Anwählen zurück in den zugehörigen Mixer-Bildschirm. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie in der Fußzeile die Schaltfläche [Mixer] anwählen würden.
2. Das Wahlfeld **1/2** routet das Signal an die Line-Ausgänge 1 und 2.
3. Das Wahlfeld **3/4** routet das Signal an die Line-Ausgänge 3 und 4.
4. Das Wahlfeld **Eff1** routet das Signal an das Effektgerät 1.
5. Das Wahlfeld **Eff2** routet das Signal an das Effektgerät 2.

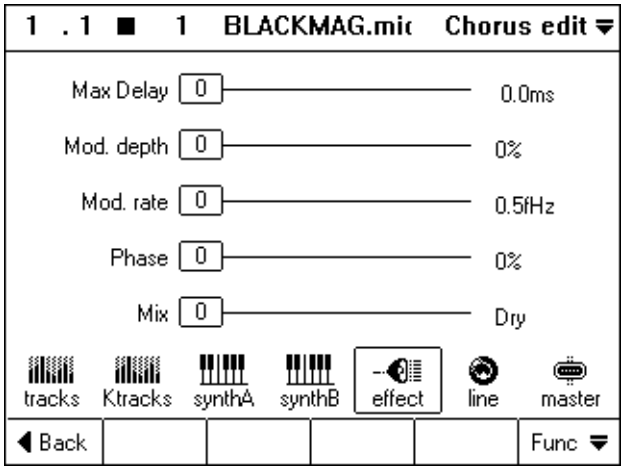
11.12 Das Routing im Symbol [effect]

Sie öffnen den Bildschirm, indem Sie zunächst aus dem Hauptbildschirm heraus das **Symbol Mixer** anwählen. Berühren Sie dann das Symbol **effect** und anschließend die Schaltfläche **[Routing]** in der Fußzeile. Danach öffnet sich der folgende Routing-Bildschirm:



In diesem Bildschirm legen Sie das Routing für die Ausgangssignale der beiden Effektgeräte fest. Sie haben folgende Optionen:

1. In den beiden **Auswahlmenüs** wählen Sie den gewünschten Effekt aus. Wurde noch keine Effekt gewählt, so steht hier der Eintrag „(not set)“
2. Das Wahlfeld **1/2** routet das Effektsignal an die Line-Ausgänge 1 und 2.
3. Das Wahlfeld **3/4** routet das Effektsignal an die Line-Ausgänge 3 und 4.
4. Die Schaltfläche **[edit]** öffnet einen Bildschirm, in dem Sie die Effekteinstellungen editieren können. Damit können Sie den Effekt nach Ihrem persönlichen Geschmack einstellen. Das Aussehen des Edit-Fensters ist davon abhängig, welcher Effekt im Auswahlmenü eingestellt ist. In der nächsten Abbildung sehen Sie als Beispiel das Edit-Fenster für den Effekt Chorus:



In diesem Fenster können Sie den Effekt editieren. Der untere Schieberegler **Mix** stellt das Verhältnis zwischen Originalsignal und Effektsignal ein. Wenn Sie den Effekt an einen Ausgang routen, der ansonsten von keinem Signal belegt ist, sollten Sie den Regler ganz nach rechts ziehen, bis daneben der Eintrag **Wet** erscheint. In diesem Fall wird nur das reine Effektsignal ausgegeben. Steht der Regler ganz links auf Dry, wird nur das Originalsignal ausgegeben. Zwischenstellungen führen zu einem entsprechenden Mischungsverhältnis.

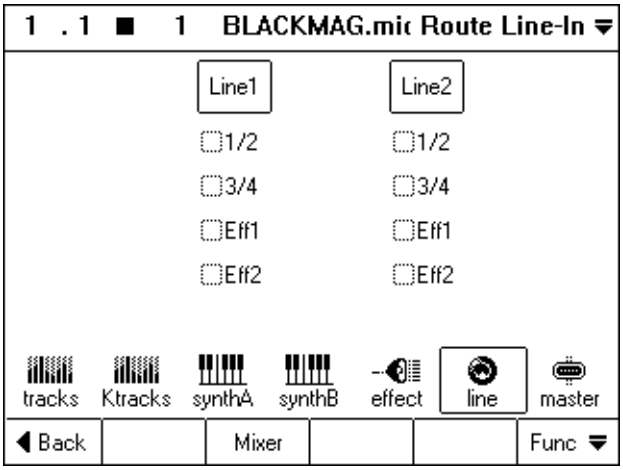
Effekteinstellungen können als Presets abgespeichert werden. Benutzen Sie dazu das Funktionenmenü im Edit-Bildschirm. Sie haben darin folgende Optionen:

1 **Load from preset...** Lädt ein zuvor gespeichertes Preset.

2 **Save as preset...** Speichert die aktuelle Einstellung als Preset.

11.13 Das Routing im Symbol [line]

Sie öffnen den Bildschirm, indem Sie zunächst aus dem Hauptbildschirm heraus das **Symbol Mixer** anwählen. Berühren Sie dann das Symbol **`line`** und anschließend die Schaltfläche **[Routing]** in der Fußzeile. Danach öffnet sich der folgende Routing-Bildschirm:

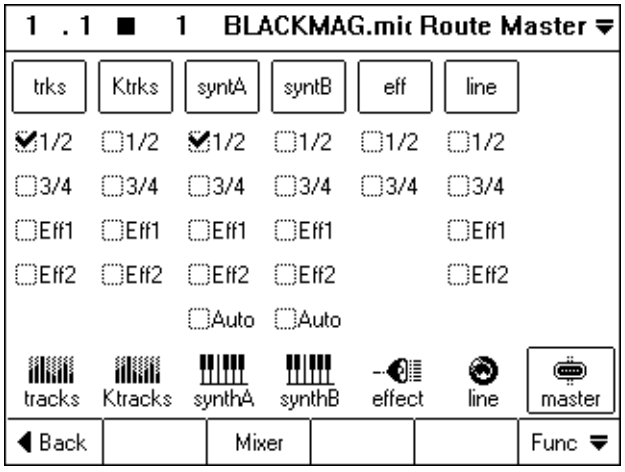


In diesem Bildschirm legen Sie das Routing für die Ausgangssignale der Line-Eingänge an der Frontseite der MULTI-STATION fest. Sie haben folgende Optionen:

1. Die **obere Schaltfläche** zeigt zunächst den Namen des entsprechenden Eingangs an. Beim Anwählen schaltet die MULTISTATION zurück in den zugehörigen Mixer-Bildschirm. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie in der Fußzeile die Schaltfläche [Mixer] anwählen würden.
2. Das Wahlfeld **1/2** routet das Signal an die Line-Ausgänge 1 und 2.
3. Das Wahlfeld **3/4** routet das Signal an die Line-Ausgänge 3 und 4.
4. Das Wahlfeld **Eff1** routet das Signal an das Effektgerät 1.
5. Das Wahlfeld **Eff2** routet das Signal an das Effektgerät 2.

11.14 Das Routing im Symbol [master]

Sie öffnen den Bildschirm, indem Sie zunächst aus dem Hauptbildschirm heraus das **Symbol Mixer** anwählen. Berühren Sie dann das Symbol **`master`** und anschließend die Schaltfläche **[Routing]** in der Fußzeile. Danach öffnet sich der folgende Routing-Bildschirm:



Wird in diesem Bildschirm ein Wahlfeld mit einem Haken versehen, so werden alle Kanäle des entsprechenden Bereichs an den jeweiligen Ausgang geroutet. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie alle Kanäle einer bestimmten Audioabteilung auf einen Schlag an einen Ausgang adressieren möchten, oder wenn Sie die Ausgangszuordnung komplett aufheben wollen. Sie haben folgende Optionen:

1. Die **obere Schaltfläche** zeigt zunächst den Namen der entsprechenden Audioabteilung an. Beim Anwählen schaltet die MULTISTATION zurück in den zugehörigen Mixer-Bildschirm. Das Ergebnis ist das gleiche, als wenn Sie in der Fußzeile die Schaltfläche [Mixer] anwählen würden.
2. Das Wahlfeld **1/2** routet das Signal an die Line-Ausgänge 1 und 2.
3. Das Wahlfeld **3/4** routet das Signal an die Line-Ausgänge 3 und 4.
4. Das Wahlfeld **Eff1** routet das Signal an das Effektgerät 1.
5. Das Wahlfeld **Eff2** routet das Signal an das Effektgerät 2.
6. Ist das Wahlfeld **Auto** markiert, so reagiert die Multistation im Bereich Synth A und Synth B auf MIDI-Befehle, die in einem Standard-MIDI-File enthalten sind, zum Beispiel die Controller 91 (Hall) und Controller 93 (Chorus).

Wenn Sie in der obigen Abbildung die kompletten Routings für den Bereich **trks** löschen wollen, so entfernen Sie demnach den Haken im Wahlfeld 1/2. Anschließend erscheint die Sicherheitsabfrage „Some of single channels are routed to selected output. Do you want to unroute them all/Auf diesen Ausgang sind Einzelkanäle geroutet. Möchten Sie das Routing für alle Einzelkanäle löschen?“. Bestätigen Sie die Frage mit **Yes**, um den Vorgang zu bestätigen, wählen Sie **No**, um den Vorgang abzubrechen.

Noch ein Hinweis: Sollten Sie in einer Audioabteilung (tracks, Ktracks, synthA, synthB, effect oder line) einen Einzelkanal geroutet haben, so erscheint im Master das zugehörige Wahlfeld schraffiert, wie dies in der nebenstehenden Abbildung zu sehen ist. Damit wird angezeigt, dass zumindest *ein* Kanal des Bereichs **traks** auch an Line-Ausgang 3/4 geroutet ist. Um festzustellen, um welchen Kanal es sich handelt, müssen Sie umschalten in den Routing-Bildschirm [tracks].

11.15 Das Funktionenmenü in den Mixer-Bildschirmen

In allen Mixer-Bildschirmen finden Sie ähnlich aufgebaute Funktionenmenüs, die sich lediglich durch eine andere Beschriftung des obersten Menüeintrags unterscheiden. In der nebenstehenden Abbildung sehen Sie als Beispiel das Funktionenmenü des Bildschirmes Mix Master. Im Einzelnen haben Sie folgende Optionen:

1 **Reset x** Setzt alle Eingabefelder in die Grundstellung zurück.

2 **Layers** Schaltet zwischen den einzelnen Layers um.

3 Mehr dazu finden Sie in *Kapitel 9.8 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „layers“ - auf Seite 73*.

11.16 Das Funktionenmenü in den Routing-Bildschirmen

Das Funktionenmenü in den Routing-Bildschirmen ist ähnlich aufgebaut wie in den Mixer-Bildschirmen. Bitte lesen Sie im vorhergehenden Kapitel nach.

12. Das Modul Synthesis

Die beiden internen Soundgeneratoren arbeiten mit der **SoundFont-Technologie**. Das bedeutet für Sie als Anwender, dass die Klänge der Synthesizer A und B der MULTISTATION nicht fest im Gerät verankert sind, sondern austauschbar sind. Der SoundFont-Standard wurde ursprünglich von den Firmen Creative Labs und EMU entwickelt und ist heute weltweit verbreitet.

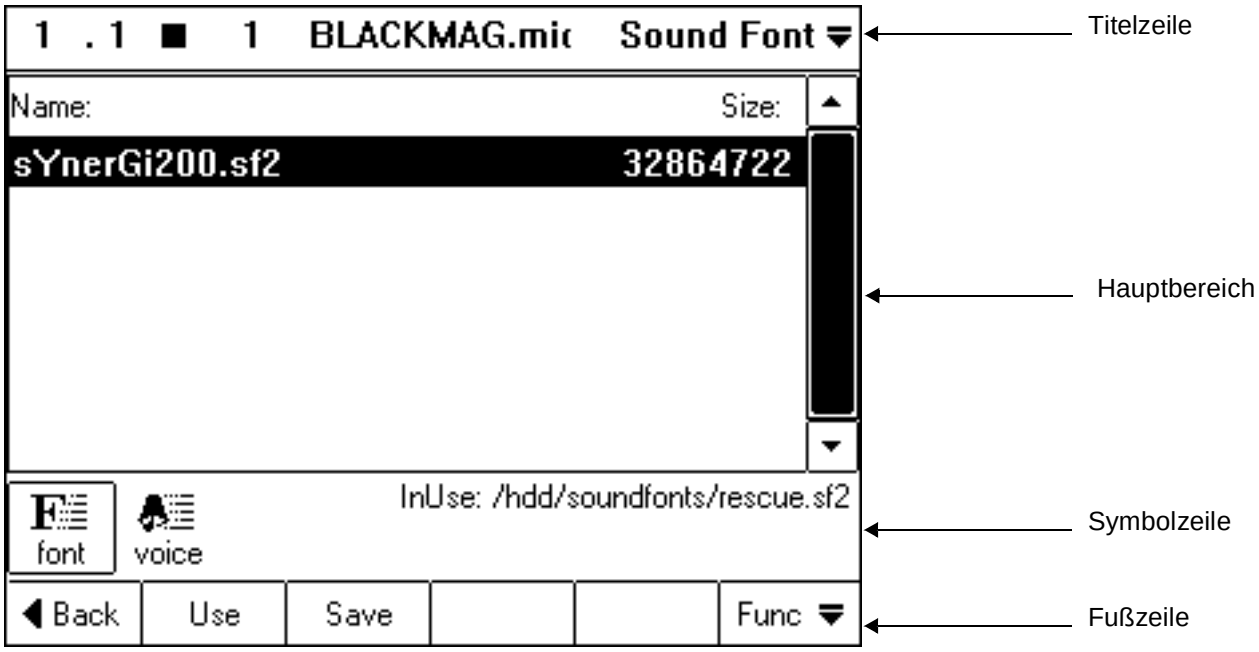
Falls Sie über einen Internetanschluss verfügen, können Sie sich auf den folgenden Webseiten über SoundFonts generell sowie über erhältliche Soundsets informieren:

www.soundfont.com
www.sonicimplants.com/sonicimplantproduct.asp
www.bigfishaudio.com/4DCGI/detail.html?286
www.bestservice.de/linkprd/CreativePac/CreativePac_g.html

Im Modul Synthesis werden alle Soundfont-Dateien angezeigt, die in Ihrer MULTISTATION aktuell verfügbar sind. Damit SoundFont-Dateien in dieser Liste erscheinen, müssen die Dateien auf der internen Festplatte im SoundFont-Ordner abgelegt sein, den im Setup festgelegt ist (s.a. *Kapitel 16.6 - Paths - auf Seite 170*, unter dem Stichwort SoundFont). Standardmäßig lautet der Ordner „SoundFonts“ und befindet sich im Hauptverzeichnis der internen Festplatte (hdd).

Wenn Sie ausschließlich mit externen Geräten arbeiten, sollten Sie den Pfad zur SoundFont-Datei ins Leere laufen lassen. Geben Sie also im Pfand eine Datei an, die keinen SoundFont enthält, dadurch wird die SF-Synthese gar nicht erst aktiviert, wodurch die Multistation schneller hochfährt.

Sie erreichen das Modul Synthesis und die damit zusammen hängenden Funktionen, indem Sie im Hauptbildschirm das Symbol **Synthesis** anwählen. Danach erscheint der folgende Bildschirm:



- Die **Titelzeile** zeigt im linken Bereich des Fensters die aktuelle **Songposition** und ein Symbol für die jeweilige **Laufwerksfunktion** (zum Beispiel „Play“ oder „Stop“). In der Mitte steht der **Name der geladenen Datei** (hier: „BLACKMAG.mid), rechts daneben der **Titel des Bildschirms**, in dem Sie sich gerade befinden (hier: „Mix Master“). Ganz rechts finden Sie das **Pfeilsymbol**, über das Sie aus allen Bildschirmen heraus das Hauptmenü und alle nachgeordneten Funktionen erreichen können.
- In der **Symbolzeile** zeigt der Bildschirm sieben verschiedene Symbole. Über diese Symbole erhalten Sie Zugang zu einer Vielzahl von Funktionen, die direkt oder indirekt mit dem Modul MIDI in Verbindung stehen.
- Die **Fußzeile** am unteren Ende besteht von links nach rechts aus sechs Schaltflächen, die je nach Bildschirm unterschiedliche Funktionen auslösen. Die Schaltfläche ganz rechts ist zwar wie in allen anderen Bildschirmen mit der Bezeichnung **„Func**“ versehen, bei Druchlegung dieses Handbuchs waren jedoch noch keine Funktionen hinterlegt.
- Der **Hauptbereich** enthält die Liste der zur Verfügung stehenden SoundFont-Dateien.

12.1 Die Symbolzeile im Modul Synthesis

In diesem Modul enthält die Symbolzeile lediglich zwei Symbole. Über das Symbol **font** rufen Sie die Liste der verfügbaren SoundFonts auf. Über das Symbol **voice** rufen Sie eine Liste auf, die Ihnen eine Übersicht über die Klänge gibt, die in der jeweiligen SoundFont-Bank enthalten sind.

12.2 Die Fußzeile im Bildschirm [Sound Font]

In diesem Bildschirm finden Sie in der Fußzone zwei Schaltflächen, die nachfolgend beschrieben werden:

1. **Use** Lädt die markierte SoundFont-Bank in den Arbeitsspeicher der Multistation.
2. **Save** Speichert das aktuelle Setup.

13. Das Modul Drives

Wenn Sie das Modul aus dem Hauptbildschirm heraus anwählen, gelangen Sie in den Bildschirm [Drives]. Die Funktionen in diesem Bildschirm werden in diesem Handbuch an anderer Stelle erklärt. Für weitere Informationen lesen Sie bitte nach in *Kapitel 9.5 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „drives“ - auf Seite 69*.

14. Das Modul Lyrics

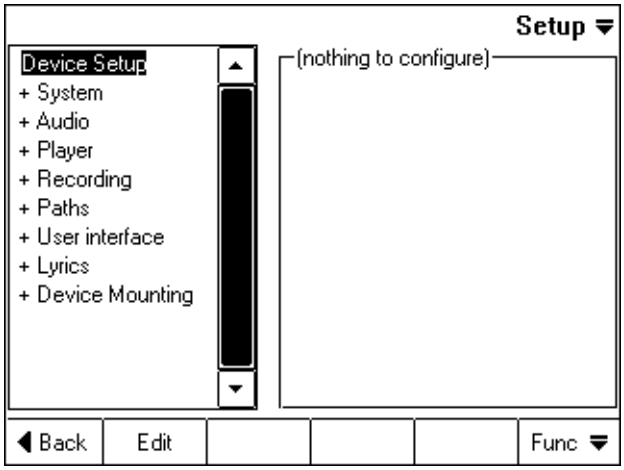
Wenn Sie das Modul aus dem Hauptbildschirm heraus anwählen, gelangen Sie in den Bildschirm [Lyrics]. Die Funktionen in diesem Bildschirm werden in diesem Handbuch an anderer Stelle erklärt. Für weitere Informationen lesen Sie bitte nach in Kapitel 9.29 - Die Symbolzeile im Player / Symbol „lyrics“ - auf Seite 105.

15. Das Modul Effects

Wenn Sie das Modul aus dem Hauptbildschirm heraus anwählen, gelangen Sie in den Bildschirm [Effects]. Die Funktionen in diesem Bildschirm werden in diesem Handbuch an anderer Stelle erklärt. Für weitere Informationen lesen Sie bitte nach in*Kapitel 11.6 - Die Symbolzeile im Modul Mixer / Symbol [effect] - auf Seite 148* .

16. Das Modul Setup

Sie erreichen das Modul Synthesis und die damit zusammen hängenden Funktionen, indem Sie im Hauptbildschirm das Symbol **Setup** anwählen. Danach erscheint der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm können Sie grundlegende Einstellungen vornehmen. Wählen Sie einen Eintrag mit einem (+) an, so öffnet sich der Verzeichnisbaum, und die darunter liegenden weiteren Einträge werden sichtbar.

Wenn Sie einen Eintrag anwählen, erscheinen die Werte, die Sie verändern können, im rechten Teil des Fensters.

Im Einzelnen haben Sie folgende Optionen:

16.1 System

- **Date/Time** Stellen Sie unter Current Time die aktuelle Uhrzeit ein. Sie wird in der Fußzeile des Hauptbildschirms angezeigt.
- **Power-up time (s)** Manche externen SCSI-Festplatten benötigen eine bestimmte Zeit zum Hochfahren. Werden sie in dieser Zeit vom System angesprochen, kann es Fehlfunktionen kommen. Geben Sie in solch einem Fall in diesem Menü eine

Zeitspanne an, die bis zum ersten Zugriff vergehen muss. (nicht erforderlich bei den serienmäßigen Festplatten).

- **Video standard** Schaltet zwischen PAL (Europa) und NTSC (weltweiter Standard) um.
- **Set System Default** Setzt das komplette System auf die Grundeinstellung zurück, wenn Sie die Taste [Enter] im Bedienteil der Fernbedienung drücken.

16.1.1 Device lock

- **Lock Device** Sperrt die Fernbedienung für weitere Eingaben. Ein Entsperren ist dann nur mit Passwort möglich. Schalten Sie hier um zwischen Enabled (gesperrt) und Disabled (freier Zugriff). Zum Sperren schalten Sie auf Enabled und bestätigen die nachfolgende Sicherheitsabfrage „Are you sure...“ mit **YES**. Anschließend werden Sie nach einem Passwort gefragt. Geben Sie hier eine beliebige Zahlenkombination ein. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie in Spielpausen verhindern wollen, dass Unbefugte in die MULTISTATION eingreifen.
- **Change Password** Hier können Sie das Passwort zum Sperren/Entsperren der Fernbedienung wechseln. Drücken Sie dazu die Taster [Enter/Yes] und geben Sie das alte Passwort (die alte Zahlenkombination) ein. Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der Taste [Enter/Yes]. Geben Sie danach eine neue Zahlenkombination ein, und bestätigen Sie diese Eingabe ebenfalls mit der Taste [Enter/Yes]. Anschießend verlangt die Mulstistation die erneute Eingabe des Password, kommen Sie dieser Aufforderung nach, und bestätigen Sie die Eingabe mit der Taste [Enter/Yes]. Das Passwort wurde damit geändert.

16.1.2 Device write lock

- **Enable Lock** Aktiviert den Schreibschutz und verhindert, dass Änderungen mit „Save“ gespeichert werden können. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie sicherstellen wollen, dass niemand Ihre Dateien überschreiben und speichern kann.
- **Change Passwort** Ändert das zugehörige Passwort.

16.2 Audio

- **Headroom (dB)** Ändert den Headroom des digitalen Mixers.
- **Master Volume (dB)** Ändert den Pegel in der Master-Abteilung des Mixers.
- **Master Panning (%)** Verändert das Panorama des Masters.
- **Headphones attenuation in dB** Ändert die Dämpfung des Lautsprecherausgangs.
- **Monitor (INs/OUTs)** Schaltet die Übersteuerungsanzeige „Peak“ an der Frontseite der MULTISTATION um (zwischen Anzeige von Pegelspitzen am Eingang und Anzeige von Pegelspitzen am Ausgang).
- **Peak hold** Schaltet die Peak-Hold-Funktion für die Übersteuerungsanzeige ein.

16.2.1 Effect Presets

- Belegen Sie hier bis zu acht Presets mit Effekteinstellungen.

16.2.2 Inputs

- **Level** Schaltet den Referenzpegel des Audioeingangs zwischen -10 dB und +4 dB um.
- **Gain** Schaltet die Eingangsverstärkung des Audioeingangs um zwischen 0 dB, 6 dB, 12 dB und 18 dB.

16.2.3 Synth

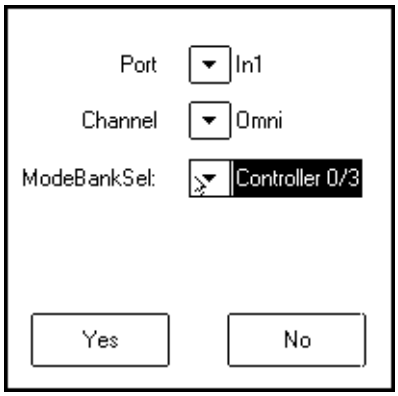
- **Sound Font** Definiert die SoundFont-Bank, die standardmäßig beim Hochfahren der MULTISTATION geladen wird. Um die aktuelle SountFont-Bank zu ändern, klicken Sie im rechten Teil des Bildschrims auf die Schaltfläche [Browse] und suchen die SoundFont-Bank auf dem Speichermedium (empfohlenermaßen auf der Festplatte). Klicken Sie danach auf die Schaltfläche [Open].

16.3 MIDI

- **Panic Disable** Im rechten Teil des Fensters können Sie Ausgangs-Ports definieren, auf die eine eventuell ausgelöste TMR-Funktion (Transparent MIDI Reset /

Panikfunktion) nicht angewendet werden soll. Alle Ports, die in der Reihe **Sel** mit einem Haken versehen sind, werden in die TMR-Funktion nicht einbezogen.

- **MIDI control** Legen Sie hier fest, über welche Ports die Patches der Multistation von außen über MIDI-Befehle umgeschaltet werden können. Klicken Sie adazu uf die Schaltfläche [Edit], danach öffnet sich das folgende Fenster



In diesem Fenster haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten:

1. **Port** Legen Sie hier fest, an welchem Port das MIDI-Signal zur Umschaltung der Patches erwartet wird.
2. **Channel** Legen Sie hier fest, auf welchem MIDI-Kanal das MIDI-Signal zur Umschaltung der Patches erwartet wird. Dazu können Sie entweder einen bestimmten MIDI-Kanal definieren oder auf **Omni** schalten, wodurch alle MIDI-Kanäle akzeptiert werden.
3. **ModeBankSel:** Gibt die Methode an, über die der Layer und die Bank, die durch den empfangenen MIDI Program Change aktiviert werden sollen, definiert wird:
   - **Layer X/ bank Y** Layer und Bank werden direkt vorgegeben
   - **Layer X/bank (man.)** Es wird nur das Programm in der gerade angewählten Bank im betreffenden Layer umgeschaltet.
   - **Controller 0/32** Über einen Bank-Select-Befehl (Controller 0 und 32), der dem Program-Change-Befehl vorangestellt ist, wird der Layer und die Bank bestimmt. Der Datenwert von Controller 0 gibt direkt den Layer vor (1..8 = Layer 1..8, 9 = Player), der Datenwert von Controller 32 gibt die Bank an.

Nachdem Sie Einstellungen vorgenommen haben, bestätigen Sie diese mit der Schaltfläche [Yes], zum Abbrechen der Aktion klicken Sie bitte auf [No]. Es erscheint die Warnmeldung „To apply this change please exit setup and turn device OFF and ON / Damit die Einstellungen gültig werden, schalten Sie das Gerät bitte Aus und wieder ein.“ Klicken Sie auf OK und folgen Sie der Anweisung.

4 **Stream Priority** Gibt die Reihenfolge an, mit der Daten der Funktion "Send MIDI Stream" gegenüber "Volume Control" und "Program Change" bei Aktivierung der Patches gesendet werden sollen:

- **Stream Priority Enabled** Es wird zuerst der Datenstrom der "Send MIDI Stream"-Funktion gesendet, danach Program Change und Volume.
- **Disabled** Es wird zuerst Program Change und Volume gesendet, dann der "Send MIDI Stream"

16.3.1 Input devices

In diesem Bereich können Sie alle Eingänge der Multistation mit Namen versehen. Das ist dann sinnvoll, wenn sich Ihr Setup selten ändert und an den Eingängen ohnehin immer die gleichen Geräte angeschlossen sind. Um einen Eingang zu benennen, markieren Sie zunächst den entsprechenden Eintrag in der Auswahlliste auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie dann im rechten Bereich auf die Schaltfläche [Edit], und geben Sie über die Bildschirmtastatur einen Namen ein. Bestätigen Sie die Eingabe über die Schaltfläche [OK].

16.3.2 Output devices

In diesem Bereich können Sie alle Ausgänge der Multistation mit Namen versehen. Das ist dann sinnvoll, wenn sich Ihr Setup selten ändert und an den Ausgängen ohnehin immer die gleichen Geräte angeschlossen sind. Um einen Ausgang zu benennen, markieren Sie zunächst den entsprechenden Eintrag in der Auswahlliste auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie dann im rechten Bereich auf die Schaltfläche [Edit], und geben Sie über die Bildschirmtastatur einen Namen ein. Bestätigen Sie die Eingabe über die Schaltfläche [OK].

16.4 Player

- **Patch File** Definiert das Patch-File, das standardmäßig beim Einschalten der MULTISTATION geladen wird.
- **Logo Image** Definiert ein Bild im JPEG-Format, das als Hintergrund auf einem angeschlossenen TV- oder Videogerät gezeigt wird.
- **Player Default Routing** Definiert einen oder mehrere Ausgänge, an die MIDI-Signale des Song-Players standardmäßig gesendet werden. Es ist in diesem Fall nicht mehr nötig, das Routing in jedem Patch von Hand auf den gewünschten Ausgang zu setzen.
- **Reset Send** Wenn diese Funktion aktiviert ist, sendet die Multistation bei jedem Drücken der [Stop]-Taste den Reset-Befehl nach dem MIDI-Standard. Um das zu unterbinden, markieren Sie im rechten Bildschirmbereich den Eintrag **Disabled**.
- **Fade time** Definieren Sie hier, welche Zeitspanne ein Überblenden im D.J._Modul standardmäßig in Anspruch nimmt.
- **Prebuffering** Verändert die Größe des Pufferspeichers, in den Audiodaten zum Abspielen vorgeladen werden.

16.4.1 FootSwitch 1

- **Polarity** Schaltet die Polarität des Fußschalters 1 zwischen positiv und negativ um.
- **Function** Belegen Sie in einem Auswahlmenü den Fußschalter mit einer Funktion. Zur Auswahl stehen dabei:
  - Start/Stop player
  - Stop/Continue play (Pausefunktion)
  - Patch up (fwd) (springt zum nächsten Patch)
  - Loopmode on/off (schaltet die Schleifenfunktion ein/aus)
  - Panic (löst die Panikfunktion Transparent MIDI Reset TMR aus)

16.4.2 FootSwitch 2

- **Polarity** Schaltet die Polarität des Fußschalters 2 zwischen positiv und negativ um.
- **Function** Belegen Sie in einem Auswahlmenü den Fußschalter mit einer Funktion. Zur Auswahl stehen dabei:
  - Start/Stop player
  - Stop/Continue play (Pausefunktion)
  - Patch up (fwd) (springt zum nächsten Patch)
  - Loopmode on/off (schaltet die Schleifenfunktion ein/aus)
  - Panik (löst die Panikfunktion Transparent MIDI Reset TMR aus)

16.5 Recording

- **Type** Definiert, ob bei Starten einer Aufnahme ein MIDI-File oder eine Audiodatei aufgenommen wird.

16.5.1 Digital Audio details

- **Channel** Definiert, an welchem Ein-oder Ausgang das Signal für eine Audioaufnahme abgegriffen wird.
- **Format** Schaltet die Wortbreite um zwischen 16 Bit, 24 Bit und 32 Bit.
- **Stereo/Mono** Schaltet das Aufnahmeformat zwischen Stereo und Mono um.

16.5.2 MIDI details

- **Input Select** Definiert den MIDI-Eingang, an dem das MIDI-Signal bei einer MIDI-Aufnahme anliegt.

16.6 Paths

- **Player** Definiert den Standardpfad für den Player.
- **Sound Fonts** Definiert den Standardpfad für SoundFont-Dateien.
- **Record MIDI** Definiert den Standardpfad für MIDI-Aufnahmen.
- **Record WAV** Definiert den Standardpfad für Audio-Aufnahmen.

16.7 User interface

- **Calibration** Startet erneut die Kalibrierung des Touch Screens. Diese Funktion sollten Sie dann anwenden, wenn Sie feststellen, dass der Touch-Screen aufgrund von äußeren Einflüssen wie Erwärmung oder Kälte nicht mehr exakt reagiert.
- **TextAutoView** Definiert ob Texte, die mit einem Patch verbunden sind, automatisch angezeigt werden, wenn das Patch aktiviert wird.

16.7.1 Patch Visualization

In diesem Bereich legen Sie getrennt für den Player und die 8 Layer fest, in welchem Anzeigeformat Patches dargestellt werden. In allen Bereichen haben Sie die Möglichkeit, zwischen folgenden Darstellungsformaten umzuschalten:

1 1-16384

2 1-9999

3 1-999

4 Bank 1-128, Prog 1 - 128

Die Umschaltung kann für folgende Bereiche vorgenommen werden:

- **Player**
- **Layer 1**
- **Layer 2**
- **Layer 3**
- **Layer 4**
- **Layer 5**
- **Layer 6**
- **Layer 7**
- **Layer 8**

16.7.2 Control Enhancement

- **Remote**
  - **Click Keys** Schaltet den Tastaturklick ein oder aus.
  - **Click Rotary** Schaltet den Datenradklick ein oder aus.
  - **Click Touchscreen** Schaltet den Touchscreen-Klick ein oder aus.
  - **Click Volume** Stellt die Klicklautstärke ein.
  - **Display Contrast** Stellt den Display-Kontrast ein.
  - **Display Backlight** Stellt die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung ein.
  - **Leds Light** Stellt die Helligkeit der Tastaturbeleuchtung ein.

16.8 Lyrics

16.8.1 Display Setup

- **Font** Schaltet die Größe der Textanzeige zwischen klein, normal und groß um.
- **Text Highlight** Schaltet die Betonung der aktuellen Textpassage ein oder aus.
- **Scrolling** Schaltet um zwischen Rollen und Blättern des Bildschirms.

16.8.2 TV Setup

- **Font** Schaltet die Größe der Textanzeige zwischen klein, normal und groß um.
- **Text Highlight** Schaltet die Anzeige der aktuellen Textpassage ein oder aus.
- **Scrolling** Schaltet um zwischen Rollen und Blättern des Bildschirms.

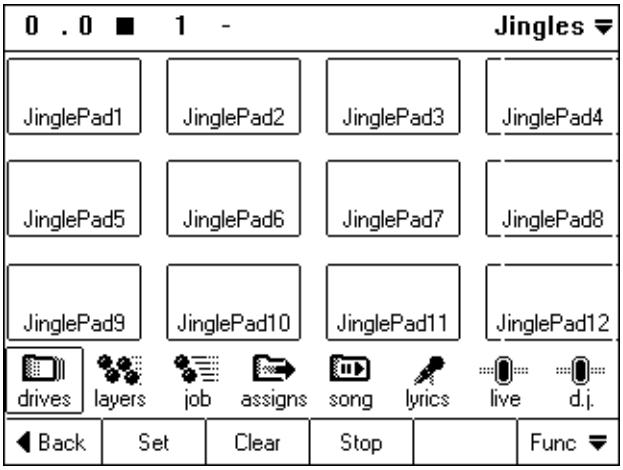
16.9 Device Mounting

- Ändern Sie diese Einstellungen nur nach Rücksprache mit Ihrem Händler oder dem Miditemp-Support!

Sie können nach Änderungen am Setup die neuen Einstellungen explizit über das Funktionenmenü speichern, es erfolgt jedoch auch eine automatische Speicherung beim Verlassen des Setup-Moduls. Imn letzten Fall erscheint beim Verlassen des Setup-Bildschirms die Meldung „Setup saved / Setup gespeichert“. Bestätigen Sie dies durch Anklicken der OK-Taste.

17. Das Modul Jingles

Sie erreichen das Modul über die Symbolzeile in der Patch-Liste. Wählen Sie darin den Eintrag Jingles. Alternativ können Sie auch im Hauptmenü den Eintrag **Jingles** anwählen. In beiden Fällen öffnet sich der folgende Bildschirm:



In diesem Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, bis zu 12 Dateien auf jeweils eine eigene Schaltfläche (Pad) zu legen und bei Bedarf durch Anwählen aufzurufen. Dabei kann es sich um WAV-, AIFF- oder MP3-Dateien handeln oder auch um eine Bilddatei im JPEG-Format. Der Bildschirm erfüllt also die Funktion eines Jingle-Pads. Es kann immer nur ein Pad gleichzeitig abgespielt werden. Wird ein neues Pad angewählt, während ein anderes noch abgespielt wird, so wird sofort auf das neue Pad umgeschaltet.

Falls Sie ein Jingle-Pad mit einer Audiodatei belegen: Damit der Klang beim Anwählen eines Pads sofort hörbar wird, sollten Sie darauf achten, dass die Audiodatei korrekt geschnitten ist, dass sich also vor Beginn des Nutzsignals keine Pause befindet. Greifen Sie dazu auf ein externes Schnittprogramm zurück.

Um ein Pad mit einer Audiodatei zu belegen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie in der Fußzeile des Bildschirms die Schaltfläche [Set] an.
2. Wählen Sie das Pad an, das Sie mit einer Datei belegen wollen.
3. Es wird nun der Dateimanager aufgerufen, und Sie sehen den Bildschirm **Select file to open**.

4 Suchen Sie die gewünschte Datei und markieren Sie diese. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Accept].

5 Es erscheint die Abfrage „Do you want to set playertype as HOT/Möchten Sie den Klang als HOT definieren?“ Wenn Sie die Frage mit [Yes] beantworten, wird ein Teil der Audiodatei beim Anwählen des Patchs in den Zwischenspeicher geladen, sodass sie unmittelbar zum Abruf über ein Pad bereits steht. Wenn Sie die Frage mit [No] beantworten, wird die Audiodatei erst geladen, wenn Sie das Pad anwählen.

6 Im angewählten Pad erscheint der Dateiname und das Zeichen für die Transportfunktion **Pause**.

Um ein Jingle abzurufen, drücken Sie einfach das gewünschte Pad. Sie können die Wiedergabe einer laufenden Dateianhalten, indem Sie auf die Schaltfläche **[Stop]** in der Fußzeile klicken.

Um ein Jingles von einem Pad zu löschen, drücken Sie die Taste **[Clear]** in der Fußzeile des Bildschirms und anschließend das zu löschende Pad. Es erscheint die Sicherheitsabfrage „Do you really want to CLEAR this Jingle/Möchten Sie das Jingle wirklich löschen?“ Bestätigen Sie mit **Yes**, oder wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

Um ein Pad, das bereits mit einer Audiodatei belegt ist, mit einer anderen Datei zu belegen, müssen Sie das Pad nicht zuerst löschen. Wählen Sie einfach erneut [Set] und drücken Sie das gewünschte Pad. Es erscheint dann die Sicherheitsabfrage „Replace Jingle at this button/Möchten Sie die Schaltfläche neu belegen?“ Bestätigen Sie mit **Yes**, oder wählen Sie **No**, um die Aktion abzubrechen.

Zum Schluss noch ein Hinweis: Natürlich können Sie Jingles von allen Datenträgern abspielen, die in Ihrem System vorhanden sind. Aus Performance-Gründen empfehlen wir jedoch, alle Dateien, die in Jingles Verwendung finden sollen, auf die interne Festplatte zu kopieren und von dort abzuspielen.

17.1 Stichwortverzeichnis

A

Absolute 107
Abspielmodus festlegen 65
Activate patch 83
Active sensing 129
Add event 102
Add point 90
Aftertouch monophon 129
Aftertouch polyphon 129
Aftertouch-Daten löschen 104
Aktives Patch 61
All MIDI filters 130
All MIDI processors 127
All MIDI splits 133
All patches 78
allproc 123
Ansicht aktualisieren 73
Append Line 66, 78
Assign
    Audiodateien zuordnen 71
Assign Files 86
Assign-Dateien, Importieren und Konvertieren von 53
AUDIO 15
Audio-Song erstellen 86
Ausgangslautstärken 141, 143
Ausgangssignale aus Synthesizer A 154
Ausgangssignale aus Synthesizer B 154
Ausgangssignale der beiden Effektgeräte 155
Ausgangszuordnungen 152
Auto (Wahlfeld) 158
Auto play... 63

B

Back 68, 73
BankDef 125
BankL (ctrl32) 125
BankM (ctrl0) 125
Bar/Beat/Tick 102
Bearbeitungspunkt
    löschen 135
    neuen erzeugen 135
    zum nächsten springen 135
Bedienungselemente der Fernbedienung 15
Bilddateien, Format 27
Bildschirm aufräumen (bei Routings) 116
Bildschirmbereiche, Übersicht 60
Bildschirmtastatur 62

C

CDs abspielen 20
Change Password 165
Channel 88, 170
Channel Pressure 129
Channel volume 125
Clear 62
Clear selected 63
Click Port (output) 136
Click-Signal 136
Common Events 129
control 137
Controller 129
Controller 0 - 127 129
Copy 71
Copy all 71
Copy To... 62
Copy to... 71
Cue Points 107
Cue-Point
    bei laufender Wiedergabe 108
    löschen 108
    setzen 108
    umbenennen 108
Cut 71

D

D.J. Screen 109
Date/Time 164
Datei öffnen 73
Dateimanager 16, 19, 34, 105
    Aufrufen 69
Dateipfad
    Anzeige des... 70

Datenrad 15
Daughterboard 94
Delete 62, 71, 82
Delete Filters 130
Delete line 66, 78
Delete Point 90
Delete processors 133
Delete processors... 127
Delete Routings 119
Delete routings on all connectors 122
Delete selected 63
Delete Splits 133
Device lock 165
Device write lock 165
Die Fernbedienung 14
Digital Audio details 170
Directory
    Ordner erstellen 72
Disable initial loop 109
drives 69

E

Edit Data
    Sys-Ex-Daten editieren 126
Edit line 66, 78
Edit MIDI file 105
Edit patchname 92
Edit proc... 127
Edit routing 38
Edit Trk. routing 105
effect 141, 148, 155
Effect Presets 166
Effekteinstellungen editieren 155
Effekteinstellungen speichern 156
Eingangsverstärkung des Audioeingangs 166
Enable initial loop 108
Enable Lock 165
Enable/Disable 119
ENTER/YES 15
Even Notes 129
Exclude chan 123
EXIT/NO 15, 16
F
Festplatten, Hinweis zu 27
File 87
File Name 70
Filter 113
    aktivieren 128
    löschen 103, 130
    setzen 128
filter 128, 131
Filter reset 103
Floppy 34
font 162
FontXchg 106
FootSwitch 1 169
FootSwitch 2 169
Format
    Datenträger formatieren 71
Format (Wortbreite umschalten) 170
 19
FUNC 15
 19
Function 169
Funktionenmenü 19
Funktionenmenü öffnen 15
Fußzeile 17
FWD 15
G
Gain 166
Gerät anschließen 13
Gesamt-Ausgangslautstärke 151
Gesamtpegel 151
gler 151
Goto step 84
Grabbing 45
Größe der Patch-Listen 25
Grundlage der gesamten Organisation 22

H

Hauptbereich 17
Hauptbildschirm 16, 17
Hauptmenü 18
HD Arrange 45, 92
hdd 35
Headphones attenuation in dB 166
Headroom (dB) 166
Higher Notes 129
Hintergrundbild 169
Hot 87

Hot (Preloaded) 89

I

im Zahlenblock 16
Importieren von Matrixprogrammen 54
Infozeile 60
Input devices 168
Inputs 166
Insert 62
Insert line 66, 78
Internal 136
Invert selection 67

J

Job 79
    anlegen 80
    Erklärung 80
    mit dem Patch verknüpfen 82
    Schritt einfügen 81
    Schritt löschen 81
    Schritt zufügen 83
    Schritt zuordnen 81
    speichern 82
    Speichern unter... 82
    starten 80
    Verknüpfung aufheben 82
Job beenden 85

K

Karaoke-Text 19
Keyboard audio assignment 124
Ktracks 141
ktracks 144

L

Taste 16
Lautstärke
    rücksetzen 139
Lautstärkebefehl
    senden 125
Lay1-4 79
Lay5-8 79
Layer 50
    Benennen 75
Layer Select 67
Layers
    1-4 79
    5-8 79
    Bereich 75
    Recalls... 79
    umschalten 120
layers
    Bildschirm aufrufen 73
Least Significant Bit 125
Length 87
Level 166
line 141, 149
Line-Ausgang 152
Live-Betrieb 106
Load from preset 156
Schaltfläche 19
Lock Device 165
Logo Image 169
Loop 107
    ausschalten 109
    setzen 109
Loops 108
Lower Notes 129
Lyrics 19
lyrics 105

M

master 141, 143, 150
Master bestimmen (D.J. Screen) 110
Master Panning (%) 166
Master Volume (dB) 166
Masterabteilung 15
Masterkeyboard 131
Masterkeyboard-Controller 113
Mastersektion 141
MediaLinks 65, 78
MediaProp 91, 101
MENU 15
Metronom 136
MIDI 15, 19
MIDI Clock 136
MIDI control von Patches 167
MIDI details 170
MIDI file edit 93, 101, 107
MIDI to patch control 126

MIDI-Aufnahme 135
MIDI-Clock 136, 137
MIDI-Controller
    umwandeln 124
MIDI-Daten
    filtern 128
MIDI-File
    editieren 101
MIDI-Matrix 48, 109
MIDI-Matrix-Modul 19
MIDI-Merger 113
MIDI-Prozessoren 113
MIDI-Prozessor-Liste 130
MIDI-Songs routen 118
MIDI-Split
    erzeugen 132
MIDI-Spur
    neu einfügen 104
MIDI-Verteiler 113
Mix 156
Mix HDTrks 144
Mixer 19
Mixersektion 19
ModeBankSel 126, 167
Modify 81
Monitor (INs/OUTs) 166
Most Significant Bit 125
Mounten eines SCSI-Gerätes 53
Move To... 63
MP3s abspielen 46
Multistation Updaten 56
Mute 144
N
Name der geladenen Datei 60
Name des Menüs 18
Next 61
Note Off 129
Noten filtern 129

O

oberste Verzeichnisebene 34
Odd Notes 129
omni
    Im Routing 121
One Note 129
Only in between selected in/out 122
Only on selected con. & channel 130, 133
Only on selected connector 127, 130, 133
Only on selected input connector 122
Only on selected output connector 122
Open 71
Ordner erstellen 72
orig
    im Routing 121
Original 107
Original ctrl 124
Output devices 168

P

Panic Disable 166
Param 81
params 127
Paste 71
Paste After 82
Paste Before 82
Patch 22
    Aktivieren 68
    Audiodateien zuordnen 86
    Deselektieren 67
    Selektieren 67
    Text zuordnen 65, 78
    Zugeordneten Text einsehen 66
Patch vs. Programm 76
Patchbay 113
Patches 22
Patches exportieren 63
Patches selektieren 61
Patch-File
    Default Load 169
Patch-Liste 22, 60
    aufrufen 65
    Neue erstellen 77
    Sortieren 68
    Speichern 77
Patch-Liste laden 64
Patch-Liste speichern 64
Patch-Liste, Arbeiten mit der 33
Patch-Listen speichern 24
Patch-Listen zusammenfassen 65

Patchname 18
Patch-Nummer
Anzeige der aktuellen... 74
Peak hold 166
PERF 15, 16
Pfeiltasten 15
Pitch Bend 129
PLAY 15
Play Mode festlegen 78
Player 19, 60
Player (Modul)
Beschreibung 60
Player 1 74
Player 2 74
Player Default Routing 169
Polarity 169
Ports
ausschalten 119
Power-up time 164
Prebuffering 25, 169
Previous 61
proctype 127
Prog Change 129
Programm change
senden 125
Programmplatz 23
Programmwechselbefehl
senden 125
Programmwechselbefehle 129
Prozessor
aktivieren 123
Einstellfenster öffnen 128
löschen 128
Prozessoren 123
löschen 120, 127, 130
Prozessoren-Liste 130
Prozessorleistung 26
Prozessor-Liste 130
Prozessorliste 126
Prozessortyp 127

R

Radio Buttons 107
Real Time Events 129
Reassign Control 124
Reassign to 124
REC 15
rec/syn 135
Recall 107
Recalls... 63, 76, 79
Record inputs 136
Recording 170
Recording Type 170
Referenzpegel des Audioeingangs 166
Refresh 73
Reinigung der Fernbedienung 14
Remove media link 105
Rename 62, 71
Reset prog/banks 139
Reset transposes 139
Reset volumes 139
REW 15
Route Channel 119
Route MIDI Tracks to outputs 93
Route MIDI tracks to outputs 105
Route Omni 119
Routing 146
effect 155
erstellen 119
Kanal bezogenes 121
Ktracks 152
line 156
master 157
synthA 153
synthB 153
tracks 152
Routing des Song-Players 118
Routing-Bildschirm 144
Routing-Bildschirme 151
Routingfenster 15
Routings 115
Bildschirm aufräumen 116
löschen 119, 121, 158
nach Kanälen getrennt 120

S

Samplefrequenz 25
Save 72
Save as preset 156
Save as... 72

Save File
Textdatei speichern 66
Save selected as... 63
Schaltflächen 18
Sel
69
Select All 71
Select all 67
Select MIDI port... 139
Selected Filter 129
Selektion 61
Send MIDI data 84
Send MIDI Stream 125
Set Internal sync 136
Set MIDI file view filter 103
Set MIDI-clock sync 137
Set System Default 165
Setup 164
Patch-Liste 22
Show routings 116, 117, 119
Single patch 78
Size 70
Slideshow erstellen 55
SmartMedia 34
Sonderfunktionen (bei Tasten) 16
Songposition 18, 60
Song-Position-Pointer 137
Songtempo
verändern 107
Sound 89
SoundFont ausschalten 160
SoundFont, Standardbank 166
SoundFont-Bank laden 162
Soundfont-Dateien
verfügbare anzeigen 160
Soundfontgenerator 146
SoundFont-Technologie 160
Soundgeneratoren 160
split 132
Status des Players 18
Status Events
filtern 129
Step Type 83
Stereo/Mono 170
STOP 15
Stream Priority 168
Swap With... 63
Symbol Drives 34
Symbol drives 34
Sync input 136
Sync outputs 136
Synchronisation 135, 136
synthA 141, 146
synthB 141
Synthesis 19, 160
Synthesizer 1 118
Synthesizer 2 118
Sys-Ex-Daten 84
editieren 126
Sysexes 129
System 34
System-Exclusive-Daten
filtern 129

T

Taktposition 102
Tastatur (bei Splits) 132
Tastaturbereich
erzeugen 132
Triggernoten festlegen 124
Tastatursplits 113
setzen 131
Tastaturzone
erzeugen 132
löschen 132
Tempo Reset 108
Test trigger 90
Text
aufrufen 68
Text zuordnen 65
Textdatei
einsehen 78
Speichern 78
Textdatei entkoppeln 78
Textgröße umschalten 106
Textzeilen 105
Timing-Master 136
Titelzeile 17, 60
Touch-Screen 14

Kalibrieren 14
Track 87
tracks 141, 143
Transponieren 123
Transponierung
rücksetzen 139
Transpose 123
Trigger 118
Trigger Points 89
Triggernote 87
Trigger-Noten
einsehen 89
Triggernoten 145
Triggerspur 89, 94
Type 70

U

Uhrzeit 20
Umstieg vom Multiplayer zur Multistation 53
Unlink text from patch 66
Unselect all 67
USB-Schnittstelle 46

V

velocity 134
Verknüpfungen (bei Routings) 116
Verzeichnisebene
oberste aufrufen 70
Video standard 165
Video-Monitor 105
voice 162

W

Wait
song end 84
song start 84
song time bbt 84
song time ms 84
step time bbt 84
step time ms 84
Wait any footswitch step 84
Wait footswitsch1 step 84
Wait footswitsch2 step 84
Wet 156

Z

Ziffernblock 15
Zone
erzeugen 132